DS・PS3・PSP・Wii・Xbox 360・アーケード・PC・モバイルなど全方位対応

デンゲキニンテンドーDS 1月号増刊
2001年6月12日第三種郵便物認可
2010年1月1日発行 第10巻 第1号 通巻152号

電撃ゲームス

Vol.3
定価 650 YEN

ゲーム“で”恋する



特別付録
『テイルズ オブ グレイセス』
&
『ラブプラス』
特製ブックマーク

発売直前EXTREME

発売1カ月を切った期待の最新作をあらゆる角度から徹底解説！

ファイナルファンタジーXIII
テイルズ オブ グレイセス

アサシン クリードII／コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2
極限脱出 9時間9人9の扉

特集① DSの2大注目ゲームを電撃ゲームスがとことんプレイ！
パワプロクンポケット12／ラブプラス

巻頭インタビュー：宮本茂

特報 エストポリス／スターオーシャン4 ―THE THE LAST HOPE― INTERNATIONAL／リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士

電撃ゲームスMANIAX ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー／鉄拳6
モンスターハンター3(トライ)／光の4戦士 ―ファイナルファンタジー外伝―

特集② オールゾンビ謝肉祭 2009 WINTER

電撃ゲームスPUSH! LOST PLANET 2 (ロスト プラネット 2)


ゾンビ大増量。
（当社比）

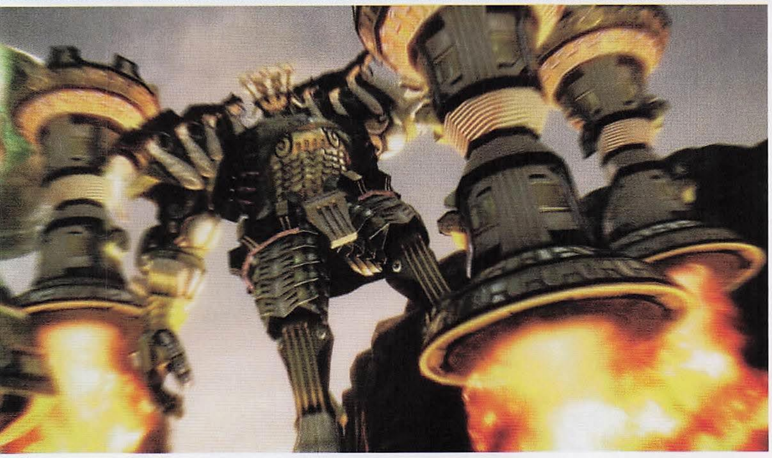

LEFT 4 DEAD 2™
11.19 世界同時発売*
無限ゾンビ地獄、再び。
http://japan.ea.com/l4d2/
©2009 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Left 4 Dead, Source, and the Source logo are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. ＊北米：11月17日発売／欧州：11月20日
VALVE
エレクトロニック・アーツ株式会社 〒160-0023 東京都新宿区西新宿4-33-4 住友不動産西新宿ビル4号館7F［カスタマーサポート問い合わせ：0570-081800］
XBOX 360
CERO Z 18才以上のみ対象


NINTENDO DS
誰を信じ、
誰と生きるのか？
Spike
株式会社スパイク 〒150-0044 東京都渋谷区円山町28-1トウセン道玄坂第2ビル ユーザーサポート:03-5728-7117
©2009 CHUNSOFT
NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。



CHUN SOFT
9時間
NINE HOURS
9人
極限脱出
NINE PERSONS
9の扉™
NINE DOORS
残された時間は9時間。
9人は死と直面した極限状態で
9つの扉を開き生き残ることができるのか…
シナリオ&ディレクション
打越 鋼太郎
×
キャラクターデザイン
西村 キヌ
×
プロデューサー
イシイ ジロウ
重厚で緻密。これこそ上質なサスペンス。
感情豊かな躍動感溢れるキャラクター。
サウンドノベルは「428」のその先へ。
新機軸サスペンスアドベンチャー
2009年12月10日発売
希望小売価格
5,040円(税込)
CERO C
15才以上対象


NINTENDO DS
世界を旅する楽しさ、
教えます！
リーナのアトリエ
Atelier Lina
シュトラールの錬金術士
12月22日 ON SALE!
希望小売価格
●通常版/5,040円（税込）
●プレミアムボックス/7,140円（税込）
公式ホームページ http://atelier-ds.jp/lina/
CERO A 全年齢対象
予約特典
リーナのアトリエ オリジナルドラマCD
このドラマCDでしか知ることのできない、リーナ達の物語。
※数量に限りがございます。無くなり次第、終了とさせていただきます。
予約してゲットしよう！
株式会社ガスト
NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。Trademarks registered in Japan. ©GUST CO.,LTD.2009





発売直前 EXTREME

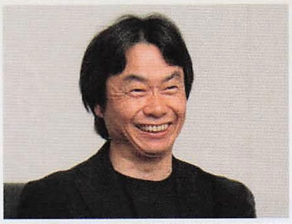
発売間近のゲームのなかから、電撃ゲームス編集部がピックアップした注目作をとことん解説！

14 ファイナルファンタジーXIII
32 テイルズ オブ グレイセス
42 アサシン クリードII
52 コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2
58 極限脱出 9時間9人9の扉

巻頭インタビュー 宮本茂

10

『マリオ』の生みの親である宮本茂氏に、最新作で目指したもの、そしてアクションゲームへのこだわりを聞く！



電撃ゲームス 特報 ココだけのオリジナル情報が満載！





92 エストポリス
100 スターオーシャン4 —THE LAST HOPE— INTERNATIONAL
104 リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士
108 METAL GEAR SOLID PEACE WALKER
110 絶対ヒーロー改造計画
112 鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST —黄昏の少女—
114 ファイナルファンタジーXIV

電撃ゲームス MANIAX

発売済みのゲームに攻略＆企画でディープに迫る！

118 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー
134 モンスターハンター3(トライ)
146 光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-
154 鉄拳6
164 シュタインズ・ゲート ほか

連載企画もますます充実！

142 電撃モンハン組合
160 電撃サガ・アーカイブ
172 下剋上列伝 Halo 3: ODST
174 諸国漫遊旅企画 戦国城めぐり
176 DRF 電撃レーシングファクトリー
178 乙女的ゲームス白書

特集1 24時間毎日遊び続けたいゲームがある ALL TIME GAME TIME







いつでもどこでも手軽に遊べてなおかつ熱中してしまう、注目の2タイトルを遊び尽くす！

パワプロクンポケット12 66ページ
ラブプラス 80ページ

電撃ゲームス PUSH!



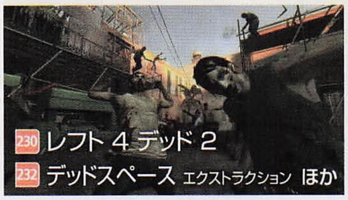
LOST PLANET 2 (ロスト プラネット 2) 300

話題作CHECK

184 ときめきメモリアル4
188 バットマン アーカム・アサイラム
192 戦国無双3
194 ドラゴンクエストVI 幻の大地
196 クイズマジックアカデミーDS ～二つの時空石～
198 機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS ほか

特集2 オールゾンビ謝肉祭 2009 WINTER

228



230 レフト 4 デッド 2
232 デッドスペース エクストラクション ほか

ゾンビを題材にしたゲームが豊富に存在する今、ゾンビとゾンビゲームの変遷を整理。そこから見えてくる魅力を探る！

QRコードについて

本書に掲載されているQRコード（2次元バーコード）を、お持ちのカメラ付き携帯電話を使って読み取ることで、ゲームソフトの予約および購入が可能なページにアクセスすることができます。ご利用の際は、バーコード読み取りモードにした携帯電話のカメラでピントを合わせて撮影し、表示されたアドレスにアクセスしてください。撮影方法などの詳細は、お持ちの機種の取扱説明書を参照してください。機種やモードによっては、読み取りにくいことがありますのでご了承ください。リンク先として表示されるショッピングサイトは「アマゾン」「ツタヤオンライン」の2つです。ただし、品切れや取り扱っていない場合がありますので、在庫状況などの詳細は各サイトをご確認ください。なお、通信の際に発生する費用（パケット代など）は、利用される方の負担となります。QRコードは（株）デンソーウェーブの登録商標です。

データ欄の表記について

■ジャンルの表記はP.296のスケジュールのコーナーを参照してください。■データ欄に記載されているアイコンの意味は以下のとおりです（最大3つまで記載）。ACT：ゲームを進めるのにアクション性のある操作が要求される／SF：世界観や物語設定にSFの要素が含まれている／歴史：世界観や物語設定に歴史の要素が含まれている／冒険：世界観や物語設定に冒険の要素が含まれている／恋愛：世界観や物語設定、システムやゲーム性に恋愛の要素が含まれている／謎解：世界観や物語設定、システムやゲーム性に謎解きの要素が含まれている／戦略：システムやゲーム性に戦略の要素が含まれている／育成：システムやゲーム性に育成の要素が含まれている／対戦：ゲーム性の主軸として対戦プレイの要素がある／協力：ゲーム性の主軸として協力プレイの要素がある／実用：教育、データベース、トレーニングなど、実用性の高い要素がある


オレたちは『正義』をつらぬく。
クオリティを追求した至高の"テイルズ オブ ムービー"堂々完成!!
大ヒット上映中!!
Tales of Vesperia
テイルズ オブ ヴェスペリア
～The First Strike～
ユーリ 鳥海浩輔　フレン 宮野真守
ナイレン 谷口節　シャスティル 水沢史絵　ヒスカ 小笠原亜里沙　エステリーゼ 中原麻衣　リタ 森永理科　メルゾム 郷里大輔　レイヴン 竹本英史
原作:バンダイナムコゲームス　監督:亀井幹太　製作:鵜之澤伸　川城和実　石川光久　プロデューサー:吉積信　湯川淳　寺川英和
脚本:吉田玲子　音楽:千住明　キャラクター原案:藤島康介　キャラクターデザイン・キャラクター作画監督:松竹徳幸　作画監督:齋藤卓也　黄瀬和哉　海谷敏久　美術監督:大野広司　色彩設計:井上佳津枝　3D監督:遠藤誠　撮影監督:山田和弘　音響監督:若林和弘
主題歌:BONNIE PINK「鐘を鳴らして」(ワーナーミュージック・ジャパン)　アニメーション制作:プロダクション I.G　製作:バンダイナムコゲームス　バンダイビジュアル　プロダクション I.G　製作協力:東急エージェンシー　エモーション　配給:角川映画
www.tov-movie.net
©2009 NBGI / TOV Project　Original Character Design ©藤島康介
ゲームソフト「テイルズ オブ ヴェスペリア」 PLAYSTATION®3版 / Xbox 360版 好評発売中

CONTENTS 2

電撃ゲームス

巻頭インタビュー

宮本茂インタビュー …… 10

発売直前EXTREME

ファイナルファンタジーXIII …… 14
テイルズ オブ グレイセス …… 32
アサシン クリードII …… 42
コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2 …… 52
極限脱出 9時間9人9の扉 …… 58

特集1 ALL TIME GAME TIME

パワプロクンポケット12 …… 66
ラブプラス …… 80

電撃ゲームス特報

エストポリス …… 92
スターオーシャン4 —THE LAST HOPE— INTERNATIONAL …… 100
リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士 …… 104
METAL GEAR SOLID PEACE WALKER …… 108
絶対ヒーロー改造計画 …… 110
鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST —黄昏の少女— …… 112
ファイナルファンタジーXIV …… 114

電撃ゲームスMANIAX

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー …… 118
モンスターハンター3(トライ) …… 134
電撃モンハン組合 …… 142
光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝- …… 146
鉄拳6 …… 154
電撃サガ・アーカイブ …… 160
シュタインズ・ゲート …… 164
3Dドットゲームヒーローズ …… 166
ドラゴンクエストIX 星空の守り人 …… 168
ファイナルファンタジーXI …… 170

下剋上列伝 Halo 3: ODST …… 172
諸国漫遊旅企画 戦国城めぐり …… 174
DRF 電撃レーシングファクトリー …… 176
乙女的ゲームス白書 …… 178
Ys SEVEN(イース セブン) …… 180
アーマード・コア レイヴンズレポート …… 181

話題作CHECK

ときめきメモリアル4 …… 184
バットマン アーカム・アサイラム …… 188
戦国無双3 …… 192
ドラゴンクエストVI 幻の大地 …… 194
クイズマジックアカデミーDS ～二つの時空石～ …… 196
機動戦士ガンダム ガンダム VS.ガンダムNEXT PLUS …… 198
クロストレジャーズ …… 200
バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ …… 202
バイオハザード5 オルタナティブエディション …… 204
ルミナスアーク3アイズ …… 206
真・女神転生 STRANGE JOURNEY(ストレンジ・ジャーニー) …… 208

特集2 オールゾンビ謝肉祭 2009 WINTER

ゾンビの歴史＆ゾンビゲームの10大ポイント …… 229
レフト 4 デッド 2 …… 230
デッドスペース エクストラクション …… 232
ゾンビムービー一直線 …… 233
ゾンビゲームの歴史 …… 234
バイオハザード シリーズ …… 235
デッドライジング シリーズ …… 236
ザ ハウス オブ ザ デッド シリーズ …… 237

新作PREVIEW

ゼルダの伝説 大地の汽笛／ファンタシースターポータブル2・他34タイトル…… 240

電撃ARCADEゲームス

ロード オブ ヴァーミリオンII …… 282

シャイニング・フォース クロス …… 284

電撃PCゲームス

フラゴリア …… 286
エイジ オブ エンパイア III：コンプリート コレクション …… 287
ウソツキと犬神憑き …… 287

電撃ゲームスPUSH!

LOST PLANET 2(ロスト プラネット 2) …… 300

連載・その他

読者ページ「初台ゲームほうる」 …… 212
裏ドクシャページ「もぐら商事」 …… 216
ゲエム懐古録 …… 220
ゲームス×コラムス
・デジタルオタク最前線 …… 222
・KEIYAの考察随想録／俺達プロレス脳 …… 223
電撃ゲームス・Webアンケート …… 224
読者アンケート …… 226
読者プレゼント …… 227
電撃ゲームス News Folder …… 256
・電撃ゲームス ホットトピックス …… 257
・脳天直撃!! セガサターン15周年 …… 258
・ホームシアターパッケージYHD-S350 …… 263
・本体メモリが足りません(NINTENDO編) …… 264
・原稿料はウォレットで(PlayStation編) …… 268
・めざせ！ 実績厨！(Xbox 360編) …… 272
・ケータイ バカ一代！(モバイル編) …… 276
・いつでもどこでもいくらでも いじるから(iPhone編) …… 280
・電撃オンラインアクセスランキング …… 288
・電撃ゲームス RANKING …… 290
・電撃ゲームス REVIEW …… 293
新作ソフトスケジュール …… 296
雑誌・増刊号・攻略本・単行本のお知らせ …… 116・182・238
次号予告・巻末企画 …… 306

GAME INDEX

ニンテンドーDS

アースセイバー 隕石爆破大作戦(DSiウェア) …… 266
Art Styleシリーズ DIGIDRIVE(DSiウェア) …… 266
AGAIN FBI超心理捜査官 …… 251
エストポリス …… 92
怪獣バスターズ …… 249・295
極限脱出 9時間9人9の扉 …… 58
クイズマジックアカデミーDS ～二つの時空石～ …… 196
クロストレジャーズ …… 200
ケロロRPG 騎士と武者と伝説の海賊 …… 255
サガ2秘宝伝説 GODDESS OF DESTINY …… 160
真・戦国天下統一 ～群雄たちの争乱～ …… 255
真・女神転生 STRANGE JOURNEY(ストレンジ・ジャーニー) …… 208
ゼルダの伝説 大地の汽笛 …… 240
DECA SPORTA(デカスポルタ) DSでスポーツ"10"種目! …… 249
ドラゴンクエストVI 幻の大地 …… 194
ドラゴンクエストIX 星空の守り人 …… 168
パワプロクンポケット12 …… 66
光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝- …… 146
ひぐらしのなく頃に絆 第四巻・絆 …… 255
無限のフロンティア EXCEED スーパーロボット大戦OGサーガ …… 243
ユグドラ・ユニゾン ～聖剣武勇伝～ …… 244
ラブプラス …… 80
リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士 …… 104
リヴリーガーデン …… 251
ルミナスアーク3アイズ …… 206
レイトン教授と魔神の笛 …… 249
ロックマン エグゼ オペレート シューティングスター …… 294

Wii

@SIMPLEシリーズ Vol.5 THE 柔道(Wiiウェア) …… 266
影の塔 …… 253
仮面ライダー クライマックスヒーローズW(ダブル) …… 253
逆転裁判 蘇る逆転(Wiiウェア) …… 266
CALLING(コーリング) ～黒き着信～ …… 255
戦国無双3 …… 192・295
TATSUNOKO VS. CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS …… 245
テイルズ オブ グレイセス …… 32
ディシプリン＊帝国の誕生(Wiiウェア) …… 265
デッドスペース エクストラクション …… 232
Newスーパーマリオブラザーズ Wii …… 13・295
バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ …… 202
鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST —黄昏の少女— …… 112
BIT.TRIP VOID ～リズム星人の弾幕～(Wiiウェア) …… 266
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー …… 118・293
MADWORLD(マッドワールド) …… 251
桃太郎電鉄2010 戦国・維新ヒーロー大集合！の巻 …… 246
モンスターハンター3(トライ) …… 134

PSP(PlayStation Portable)

アーマード・コア サイレントライン ポータブル …… 181
アーマード・コア3 ポータブル …… 181
Ys SEVEN(イース セブン) …… 180
家庭教師ヒットマンREBORN！ 絆のタッグバトル …… 253
機動戦士ガンダム ガンダム VS.ガンダムNEXT PLUS …… 198・294
グランツーリスモ …… 177
CRYSTAL DEFENDERS(PSN) …… 270
喧嘩番長4 ～一年戦争～ …… 249
剣闘士 グラディエータービギンズ …… 254
GOD EATER(ゴッドイーター) …… 248
ジャック×ダクスター ～エルフとイタチの大冒険～ …… 249
絶対ヒーロー改造計画 …… 110
戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校 …… 251
ときめきメモリアル4 …… 184
.hack//Link …… 253
NARUTO -ナルト- 疾風伝 ナルティメットアクセル3 …… 253
バーストエラー イブ・ザ・ファースト …… 242
ひぐらしデイブレイク Portable MEGA EDITION …… 251
ファンタシースターポータブル2 …… 241・294
METAL GEAR SOLID PEACE WALKER …… 108
らき☆すた ネットアイドル・マイスター …… 253
ラ・ピュセル†ラグナロック …… 252

PS3(PlayStation3)

アサシン クリードII …… 42
UNO(PSN) …… 271
オペレーション フラッシュポイント：ドラゴン ライジング …… 249
コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2 …… 52
スーパーストリートファイターIV …… 247
スターオーシャン4 —THE LAST HOPE— INTERNATIONAL …… 100
3Dドットゲームヒーローズ …… 166
TVショーキング(PSN) …… 271
テキサス・チーテム(PSN) …… 271
detuned グミ先輩の不思議空間(PSN) …… 270
鉄拳6 …… 154
バイオハザード5 オルタナティブエディション …… 204
パズルクエスト：ギャラクトリクス(PSN) …… 270
バットマン アーカム・アサイラム …… 188
バトルフィールド：バッドカンパニー2 …… 251
PixelJunk モンスターズ デラックス(PSN) …… 269
ファイナルファンタジーXIII …… 14
ファイナルファンタジーXIV …… 114
ボンバーマンウルトラ(PSN) …… 271
MASSIVE ACTION GAME …… 250
LOST PLANET 2(ロスト プラネット 2) …… 300

PS2(PlayStation2)

ファイナルファンタジーXI …… 170

Xbox 360

A Kingdom for Keflings(XBLA) …… 275
R-Type Dimensions(XBLA) …… 275
アサシン クリードII …… 42
Inferno Pool(XBLA) …… 274
Splosion Man(XBLA) …… 274
N+(XBLA) …… 273
オペレーション フラッシュポイント：ドラゴン ライジング …… 249
Galaga Regions(XBLA) …… 275
コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2 …… 52
コミックスゾーン(XBLA) …… 275
サムライスピリッツ閃 …… 255
シュタインズ・ゲート …… 164
OD Beat Drop(XBLA) …… 274
鉄拳6 …… 154
バットマン アーカム・アサイラム …… 188
バトルフィールド：バッドカンパニー2 …… 251
バンジョーとカズーイの大冒険(XBLA) …… 275
ファイナルファンタジーXI …… 170
Boom Boom Rocket(XBLA) …… 275
Forza Motorsport 3 …… 176
Braid(XBLA) …… 274
Halo 3: ODST …… 172
Peggle(XBLA) …… 274
虫姫さまふたり Ver1.5 …… 255
RAINBOW ISLANDS: TOWERING ADVENTURE！(XBLA) …… 274
レフト 4 デッド 2 …… 230
LOST PLANET 2(ロスト プラネット 2) …… 300

PC

ウソツキと犬神憑き …… 287
エイジ オブ エンパイア III：コンプリート コレクション …… 287
コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2 …… 52
ファイナルファンタジーXI …… 170
ファイナルファンタジーXIV …… 114
フラゴリア …… 286
レフト 4 デッド 2 …… 230

アーケード

シャイニング・フォース クロス …… 284
ロード オブ ヴァーミリオンII …… 282

モバイル

あの娘と勝負っ!! カジノde娘 THEポーカー …… 279
Almirage …… 279
えどたん …… 277
ギミカルハート 魔法人形ルミエッタ …… 279
剣と魔法と学園モノ。トレビア～ン …… 278
恋空 for Girls ～君と奏でる未来～ …… 278
サムライ・オーバーキル …… 279
戦国魔王降臨伝 …… 279
探偵 神宮寺三郎 Series No.23「勿忘草の想い」 …… 278
ドラゴンクエストIII そして伝説へ… …… 278
ラグナロクオンライン VIOLET …… 278
リアルサッカー2010 …… 278



シリーズの集大成となる『スーパーマリオ』最新作が目指すもの

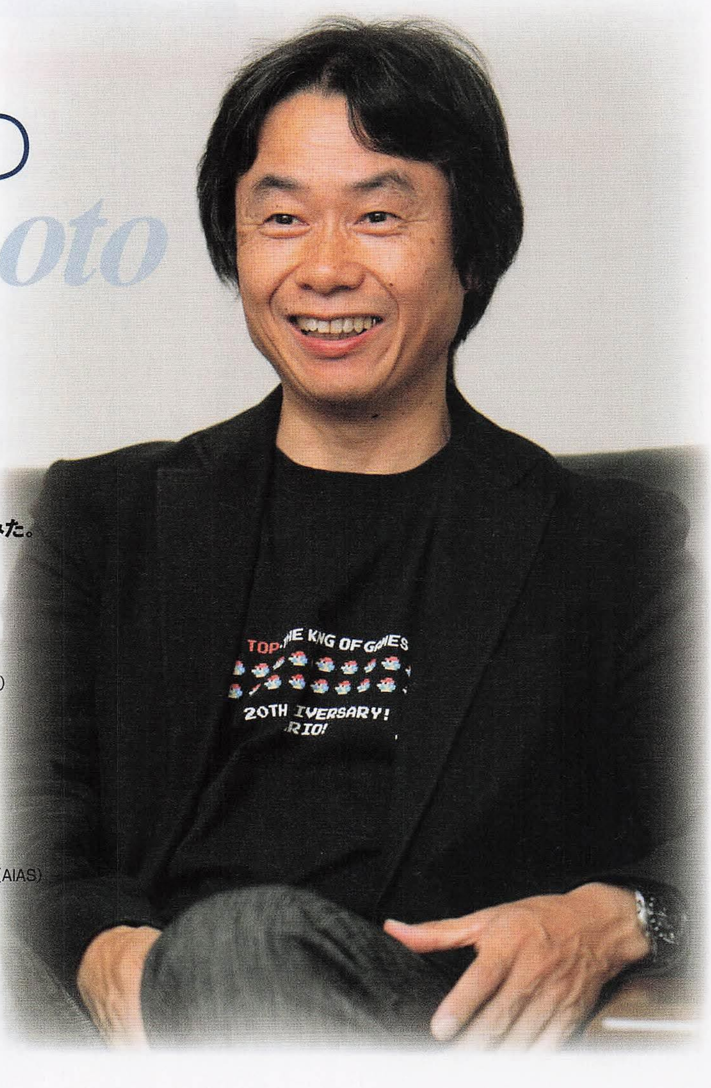
シリーズでもひさびさの、据え置き機での2D横スクロールACTとして発売される『Newスーパーマリオブラザーズ Wii』。宮本氏が「『マリオ』の総集編」と語るこの最新作には、氏が以前から語っている"マルチプレイへのこだわり"が込められている。果たしてそのおもしろさの核となるものは？

アクションゲームの［楽しさ］の本質

宮本 茂

Shigeru Miyamoto

「世界で最も有名なゲームクリエイターは？」
その質問に対し、宮本茂氏の名前を挙げるゲームファンは数多いだろう。
今回はそんな宮本氏に『スーパーマリオ』最新作で目指したものを聞いてみた。



WORKS 主な作品

ゲームデザイン・プロデュース

■『ドンキーコング』シリーズ（1981年〜）■『スーパーマリオ』シリーズ（1985年〜）
■『ゼルダの伝説』シリーズ（1986年〜）■『スターフォックス』シリーズ（1993年〜）
■『F-ZERO』シリーズ（1990年〜）■『ピクミン』（2001年・GC）
■『nintendogs』（2005年・DS）■『Wii Sports』（2006年・Wii）■『Wii Fit』（2007年・Wii）
■『Wii Music』（2008年・Wii）　他多数

プロデュース

■『MOTHER』（1989年・FC／糸井重里氏との共同プロデュース）
■『星のカービィ』（1993年・FC）■『ポケットモンスター 赤・緑』（1996年・GB）　他多数

AWARD 主な受賞歴（個人賞）

1990年■「日本文化デザイン賞」（日本文化デザインフォーラム）
1993年■ 日本ソフトウェア大賞'92「MVP」（読売新聞社・（株）アスキー）
1997年■ AMD Award' 96「Best Producer/Director賞」（デジタルメディア協会）
1998年■（米）The First Annual Interactive Achievement Awards「THE HALL OF FAME AWARD」（AIAS）
1998年■ 第13回マルチメディアグランプリ「MMCA会長賞」（経済産業省）
2006年■（仏）レジオン・ドヌール勲章「シュバリエ章」（フランス文化省）
2007年■ 第12回AMD Award「功労賞」（デジタルメディア協会）
2007年■（米）The 7th GDC「Lifetime Achievement」（IDGA）
2007年■（米）TIME 誌「TIME 100（世界で最も影響力がある100人）」
2008年■ 日本ゲーム大賞2008「経済産業大臣賞」（コンピュータエンターテインメント協会）

宮本 茂 profile　1952年生まれ。任天堂株式会社 専務取締役・情報開発本部長。『マリオ』シリーズの生みの親であり、上記のリストは関わった作品のほんの一部。

原点回帰とマルチプレイの楽しさが融合した『マリオ』



【クリボー】本来はキノコ王国を守る兵士だったが、クッパ大王に寝返った悪いキノコ。シリーズでは最初に出会うことが多い。

――『マリオ』シリーズの生みの親である宮本さんですが、今回の『Newスーパーマリオブラザーズ Wii』には、主にどのような形で関わられたのでしょうか？

宮本茂氏（以下敬称略）：一概には言えなくて、毎回どういう肩書きにするか迷うのですが……クレジットではゼネラルプロデューサーとなっています。ちなみに今回は『マリオ』の総集編的なタイトルとして、従来のシリーズに関わってきた人たち全員が、何かしらの形で関わっているんですよ。そして自分が、その最後の取りまとめ役をした感じですね。まずゲーム全体の方向性を、長年一緒にやってきた手塚さん（手塚卓志氏・任天堂情報開発本部 制作部部長）と2人で決めて、あとは開発終盤になると制作現場にベッタリと。

――ではここ数年のなかでも、特に1つのゲームに深く関わった感じでしょうか。

宮本：ええ。ちなみにDSの『Newスーパーマリオブラザーズ（以下DS版）』のときも、ひさしぶりの2D横スクロールの『マリオ』だったのですが、このときは『スーパーマリオアドバンス』を制作したチームがとりまとめ、主に僕は巨大マリオなどの新要素に関わればよかったんです。ではなぜ今回深く関わることになったかといえば、総集編的なゲームであることのほかに、マルチプレイが柱になっている点が大きかったですね。本格的にマルチプレイが軸になるのは、シリーズでは『マリオブラザーズ』以来ですから。あの頃はカメも踏めなかったですが、アクションが増えた現状、マリオやルイージによるマルチプレイをどうまとめるかというのは、誰かが決めないと収拾がつかない。だから僕自身が制作に加わりました。あとは『マリオ』らしくないもの……それは漠然としたもので、理由を聞かれても「『マリオ』らしくないから」としか言えないんですが（笑）、僕がそう思うところは直していくというのが仕事でしたね。

――先ほど総集編とおっしゃいましたけど、実際にプレイしてみても、原点回帰の部分と新しい要素がうまく混在している印象を受けました。

宮本：懐かしい要素も多く取り入れましたが、全体としては、マルチプレイがあることでゲームの半分が成り立っていて、その他の部分が半分を支えているという、これまでのシリーズにはない新しい形になったと思います。

――マルチプレイというのは、宮本さん自身、昔からこだわられていた要素ですよね。

宮本：最初の『マリオブラザーズ』がマルチプレイのゲームでしたし、そもそもファミコンが、2人で遊ぶということを想定して、コントローラを2個つけた機械ですから。ただ横スクロールアクションの場合、どのプレイヤーが主導権を握るかが難しかったり、1人用のプレイを重視してきたりといった結果、マルチプレイがメインのゲームは『スーパーマリオ』シリーズでは完成させられなかったんです。でも今回は、Wiiというハードならばできるだろうと。

――実際にマルチプレイをしてみましたが、イイ歳をして思わずワイワイ騒ぎながらプレイしちゃいました（笑）。率直にすごく楽しめたのですが、このマルチプレイはどんな要素を重視して作られたのでしょうか？

宮本：まさに家族や友人と一緒に、リビングで声を上げて遊べるように、ということを重視しました。もう1つは難易度の問題ですね。DS版ではひさしぶりにゲームを遊ぶ人を念頭に置いて、ほどよい難易度を目指して作ったのですが、シリーズをやり込んでいるような方にとっては、ちょっと食い足りない部分があった。そこで今回は、初心者と上級者の両方を対象にした難易度を目指したのですが……両方の人が満足できる難易度は言うほど簡単じゃない。そんななかで思ったのが、「初心者から上級者までがクリアできる難易度」が重要なのではなく、「初心者も上級者もそれぞれが“楽しい”と感じられることが大事なのではないか、ということなんです。今までのゲームは攻略する（クリアする）という観点で難易度を考え、「絶妙な難易度調整」といったことをウリにしてきたのですが、そんなことより、結局おもしろければいいのではないかと。上級者は上級者なりにおもしろいし、初心者は初心者なりに楽しければいい。そしてその両立が、マルチプレイなら実現できたんです。例えば初心者でも、上手な人と一緒にプレイすれば自分の行けない面まで進められたり、落ちてもすぐその場で続きに挑戦できます。今までの1人プレイだと、「落ちたら振り出しに戻る」というのが過酷だったわけで、それをある程度気にせずプレイできるとなると、怖いもの見たさについて行くのが楽しいわけですよ。結果的に誰がプレイしても楽しい『マリオ』にできるなと。だから今作は、1人で遊ぶときとみんなで遊ぶときと、遊びの種類が全然違うと言ってもいいかもしれません。

――上級者について行くという点では、マルチプレイのシャボン（P.13参照）が非常におもしろい要素ですね。

宮本：「ずっとアレに入っていたら、ぶち壊しやないかー！」と思う人もいるかもしれませんが、そういう人は入らなければいいんです（笑）。シャボンでついて行く形でもいいから行きたいという人にも、楽しんでもらいたかったんですよ。

――お手軽な要素とはいえ、「俺も俺も」と全員がシャボンに入ったら、ゲームオーバーになりますしね（笑）。

宮本：自分でⒶボタンを押してシャボンに入れるようになった時点で、そうしたらおもしろいなと。ちょっと関西ノリでしょ。「やってしもた～！」っていう（笑）。

――自分のときも、まさにそんなドタバタプレイで……。

宮本：ちなみにE3の展示のとき、アメリカの関係者から興味深い意見があって、どのメンバーで遊ぶかによって、ゲームの遊びの種類やステージの見え方も変わるというんです。

――ストイックに協力してプレイするのか、ドタバタでプレイするのか、といった感じですね。

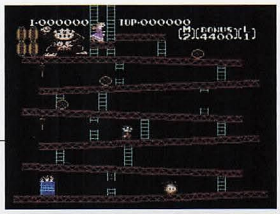
宮本：はたまたコインバトルの勝負に熱くなったりとか。逆にああいった勝負はイヤだという人もいたりと、いろいろな人がプレイするなかで、初心者でも「『マリオ』っておもしろいよね」という人が出てくればいいなと。例えば、実際にうちのスタッフの女性で、アクションゲーム自体をほとんどプレイしていなくて「難しい」って言っている子がいたんです。でも話を聞いてみると、「自分にとっては難しいけれど、おもしろい」と。みんなと遊んで楽しそうで、実際遊んで楽しかった。でも1人で遊んだら難しくてクリアできなかったと（笑）。そんなプレイヤーでも、なんとか攻略しようとプレイしたくなる。それはクリアできなかったとしても、決してネガティブな話ではなかったんです。

「誰でもクリアできる“難易度”よりも、初心者と上級者それぞれが“楽しい”と感じられることのほうが大事なんです」

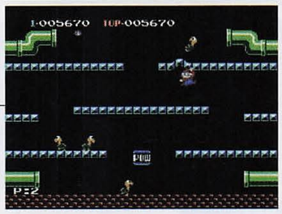
作品1 *Innovations* 革新の歴史

おもしろさの追求から生まれた新たな世界

宮本氏のゲーム制作の歴史は、同時に家庭用ゲームの歴史そのものでもある。ゲーム＆ウオッチやファミコンなどの黎明期から始まり、やがてタッチペンを利用したDS作品や『Wii Fit』といった、新たな試みへつながるそのゲーム世界。氏のそんなゲーム作りは、家庭用ゲームの枠組みを広げるための挑戦であるともいえる。



1981 AC
ドンキーコング
宮本氏の初期の代表作であり、キャラクターとしてのマリオが初登場した作品。当初はアーケード作品としてリリースされ、爆発的なヒット後、ゲーム＆ウオッチやファミコンでも登場。



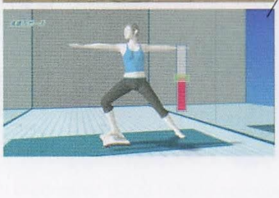
1983 AC
マリオブラザーズ
『ドンキーコング』で初登場したマリオが主役となった初の作品。シンプルな操作性で奥深いマルチプレイが可能。そのアクションやキャラは『スーパーマリオ』シリーズの礎になった。



1986 FC
ゼルダの伝説
ファミコンのディスクシステム用ソフト第1弾。当時としては画期的なアクションアドベンチャーで、成長要素などの点から、日本のアクションRPGの元祖ともいえる。



2005 DS
nintendogs
DSのすれちがい通信をゲームの一環として採用した最初のソフト。ゲーム内の愛犬とふれあうことができ、世界的なヒット作となった。日本では犬種ごとに3種類のソフトが発売。



2007 Wii
Wii Fit
「世界で最も売れた体重計」ともいわれるWiiソフト。同梱のバランスWiiボードを使い、体重測定や各種トレーニングができる。新要素を加えた『Wii Fit Plus』も今年10月に発売。



宮本氏とコントローラ
宮本氏のゲーム開発はソフト面にとどまらず、そのアドバイスは任天堂の各ハードのコントローラにも体現されている。代表的なものとしてはスーパーファミコンのLRボタン、ニンテンドウ64の3Dスティックなど。

2つの収録映像に込められたプレイヤーへの指標



【ノコノコ】クリボーと同様、シリーズに欠かせない敵キャラクター。踏みつけるとしばらく甲羅の中に閉じこもるのが特徴。

――1人プレイについては、たしかに今回かなり歯ごたえがありますね。ほかのアクションゲームの場合、プレイヤーキャラの体力の増減などで難易度調整が可能な場合もありますが、『スーパーマリオ』シリーズの場合、どんな基準で難易度の設定を？

宮本：難易度はホント勘ですね。例えばマリオクラブのメンバーはテストとして何カ月もプレイしていますから、そこのトップクラスの人がおもしろいと感じる難易度にしたら、世の中のほとんどの人が遊べない（笑）。一方、ウチの手塚さんが遊べるくらいにすると、世の中の「ちょっとゲームが得意な人」が遊べるくらいになる。今回はその手塚さんがクリアできるくらいの難易度設定です（笑）。と言うしかないくらい「勘」なんですね。より具体的に言うと、僕が最も難しいと思う『スーパーマリオブラザーズ3』と、スーパーファミコンの『スーパーマリオワールド』の、中間くらいのイメージで仕上げたつもりです。あと、従来のシリーズは先に進むにつれて個々の要素がちょっとずつ難しくなっていくのですが、今回はいろいろな懐かしいネタを詰め込んでいるので、1つのステージで1つの要素が完結しているものも多い。それらの要素を、初めての人でもわかるように、さらに昔からの人には懐かしく感じるように、というように作ると、どうしても1つのステージが長くなってしまうんですね。だから、少しコースが長め、という点も歯ごたえを感じる要因かもしれません。ただ難しいとはいえ「コレはムリ！」という難易度にはなっていないと思います。たとえ失敗したとしても「自分がうかつだった」と思えるような。さらに今回は「おてほんプレイ」があるので、「あ、こうすれば行けるのか」という指標もありますし。だから冷静にプレイしてもらえればクリアは十分できます。この56歳のおじさんができるんですから大丈夫です（笑）。

――クリアまでの過程を見せてくれる「おてほんプレイ」ですが、これを採用した理由は？

宮本：「おてほんプレイ」は、マルチプレイと同様、前から採用したかった要素なんです。例えば子どもの場合、先に進めなくて泣きそうになってしまうことってありますよね。実際に「子どもが泣いている。どうしたらいいんですか？」って電話がかかってくることもあります。まあ、僕らの場合は先に進めないと、泣かずにコントローラを投げるんですが（笑）。そんなとき、お手本を見ることができたらいいなと。もし兄弟でプレイしていたら「ここは兄ちゃんがクリアして」というように、部分的に頼んで先に進むこともあると思うんです。いわばそれをゲームが手伝ってくれるイメージですね。ちなみに序盤のものは取扱説明書的に、見れば何ができるかが順にわかるようになっています。

――ちなみに今年のE3で発表がなされた際、「勝手にコンピュータがクリアする」と誤解された人もいましたが、やってみるとホントにお手本といった感じですね。

宮本：ボスの倒し方がわからないというときなどは、これを見てもらって「あ、あの攻撃は避けなきゃいけないのか」ということがわかるだけでも助けになりますから。誰かと一緒に遊ぶことを柱としているゲームで、誰にも頼めない状況があるとしたら、それはゲームでサポートしないと、と考えたんです。

――一方、同じくプレイの見本である「おたからムービー」のほうは、ゲーム雑誌の編集者・ライターから見てもスゴイ、スーパープレイ映像が収録されていますね。ある意味、雑誌の攻略記事泣かせというか（苦笑）。

宮本：ちょっとヤキモチを焼くくらいのプレイだったでしょ（笑）。じつは最初は、「おてほんプレイ」と「おたからムービー」の区別はなかったんです。ただ、やはり「見たい！」と思うのはスーパープレイだろうと。でもいきなりスーパープレイを見せられたら「自分には無理だ」と思ってしまう。だから説明のための映像と、プロの技を見せてくれる映像とで分け、後者はある程度やり込んでから観られるようにしました。収録数は60以上で、最初は「そんなに入れるの!?」と思いましたが、終わってみると「もっとあってもよかったな」と（笑）。

――あの「おたからムービー」の映像は、実際のプレイを収録したものなのですか？

宮本：そうです。テスターのなかのスーパープレイヤーがプレイしたものですね。

――衝撃的だったのが、ヨッシーでルイージを延々と運ぶ4人プレイで……。

宮本：あれはスタッフのあいだでもバカ受けでしたね。ホントにすごい映像を作ってくれたなと。ただ、あの映像に関しては打ち合わせとプレイに時間がかかったと言っていましたね。普段そういったプレイヤーは、お互い張り合っている存在なのですが、アレで仲がよくなったんじゃないかなと（笑）。

3D『マリオ』の方向性とオンラインの可能性



【プクプク】水の中を泳いでいる敵キャラの1つ。水中ステージに慣れていない初心者にとってはいかに避けるかが課題？

――今回のような2Dの『スーパーマリオ』シリーズの一方、3Dである『スーパーマリオギャラクシー』の続編も予定されていますが、そちらのほうは現在、どのような方向性で進んでいますか？

宮本：『スーパーマリオギャラクシー』でだいぶハードルは下げたつもりですが、3Dに関してはまだ食わず嫌いの人も多い印象なので、前作の経験者がさらに没入できつつ、初めて触れる人にも入ってもらえやすいように作っています。最初はコースを改良することから始めたのですが、作っていくうちに80%以上が新コースに（笑）。開発は順調に進んでいて、最近さらに完成度が高くなりましたね。

――3Dの『スーパーマリオ』シリーズは2Dとは楽しみ方が違いますよね。『スーパーマリオ64』の頃からの、周囲を見渡す楽しみとか。発見する楽しみとか。

宮本：今回の『Newスーパーマリオブラザーズ Wii』を作って、改めて3Dの行く道がハッキリしました。当初は全部の要素を『ギャラクシー』に入れようとしていましたが、それぞれの行く道があるなと。ちなみに『ギャラクシー』からシリーズに触れた人に『Newスーパーマリオブラザーズ Wii』をプレイしてもらうと、ヌンチャクで遊ぶことが多いです。今回はリモコンの横持ちがメインで、このヌンチャク操作については、遊びやす

「プレイヤーが自発的に“**こう動きたい**”と思うことが、ウソになりすぎない範囲で、いかにできるように作られているか、それがアクションゲームの基本だと思います」

作品2 Super Mario Bros.

『スーパーマリオ』シリーズの軌跡

僕らはマリオからアクションゲームの快感を学んだ

『マリオブラザーズ』から2年後にファミコンで発売された『スーパーマリオブラザーズ』。社会現象にもなったこのゲームこそが、シリーズの基礎、そして横スクロールアクションの基礎となった記念碑的作品だ。その後シリーズは2Dと3Dの2つの方向に分化したが、新旧のファンにアクションゲームの驚きと快感を与え続けてくれるその存在感は変わることがない。



1985 FC
スーパーマリオブラザーズ



全世界で4000万本以上の販売数を記録した「世界一売れたゲーム」。販売数のみならず、本作が後のゲームに与えた影響には多大なものがある。

1990 SFC
スーパーマリオワールド



スーパーファミコンと同時発売されたシリーズ作。この作品でヨッシーが初登場となる。カラフルな画面が非常に印象的で、のちにゲームボーイアドバンス用としても移植された。

1996 N64
スーパーマリオ64



2Dアクションの基礎を築いた初代『スーパーマリオ』に対し、本作は3Dアクションの基礎を築いたといえる作品。特に視点移動による3D空間の広がりに感動を覚えた人は多いはず。

2002 GC
スーパーマリオサンシャイン



南国のリゾート地・ドルピック島を舞台にした3Dアクション。ポンプで水を噴射して壁の汚れを落としたり、攻撃をしたりするといった、水を使った数々のアクションが特徴的な作品。

2007 Wii
スーパーマリオギャラクシー



Wiiで発売された3Dシリーズ最新作。宇宙に点在する無数の惑星を舞台に冒険が繰り広げられる。続編として、ヨッシーも登場する『スーパーマリオギャラクシー2』が発売予定。

い部分と遊びにくい部分がありますが、違う感覚でプレイできますよ。例えばダッシュとファイアーのボタンはリモコンだと併用なんですけど、ヌンチャクの場合はⒷとⓏで使い分けることができます。だからダッシュしながらファイアーを撃つなど、ちょっとテクニカルなこともできます。

——ちなみに今後の『スーパーマリオ』シリーズにおける、オンラインでのマルチプレイの可能性はいかがでしょうか？

宮本：ゲームによって向き・不向きがあり、『マリオカート』シリーズなどは現在の仕様でもオンライン向きですが、今回の『Newスーパーマリオブラザーズ Wii』の場合は、そこ（オンライン）ではなく4人で遊ぶ部分にパワーをかけたかったんです。『大乱闘スマッシュブラザーズX』のようなマルチプレイや、『街へいこうよ どうぶつの森』のようなWiiスピークでのコミュニケーションも技術的には可能ですが、今作では気の合う人とその場でワイワイ遊ぶ楽しさ、そしてそれを見ているだけで楽しそうな感じを大事にしたかった。将来、いろいろな機能が強化された形でオンラインへ、ということもあり得るのでしょうが、ただ声がつながっているだけでは『スーパーマリオ』シリーズの楽しさ、見ていて楽しそうに見える感じが出ないと思います。

宮本氏とマリオの30年の歩み そしてアクションゲームの本質



【テレサ】暗い屋内に登場するオバケ。マリオを追ってくるわりには、向き合うと恥ずかしがって動きが止まる照れ屋さん。

——そういえば『ドンキーコング』から数えると、キャラクターとしてのマリオは、再来年で30周年を迎えますね。長い付き合いとなったこのキャラクターについてもお聞かせください。

宮本：「鉄腕アトム」以外の手塚治虫さんのマンガにも御茶の水博士とかヒョウタンツギなどが登場するといった、スター・システムってありますよね。あれと同様にマリオについては、当初から自分のゲームで継続して使う予定だったんです。ここまでとは思っていませんでしたが、使い続けられてよかったなと。

——信頼のおけるベテラン役者といった感じですね。

宮本：それに例えるなら、今後もどれくらいマリオのような役者を生み出せるかが僕らの課題ですね。ちなみにマリオの成功に関しては、世界中どこへ行っても知られているというのが大きいです。これが日本だけだと、日本のためにマリオを作りつつ、海外向けに別のものを、という形で2倍働かないといけないですけど（笑）。

——海外だとリアルでマッチョなキャラが好まれるというイメージがありますが、マリオは違いますね。

宮本：当初、海外向けにそうしたほうがいいという意見もあったんですけどね。結果的にはしなくてよかったと思います。ただ、いまだに世界中の人が「なぜあんなヒゲのオヤジが？」って疑問に思うようですが（笑）。

——裏を返せば、みんなが「どうしてなんだ？」と考えること自体がマリオのすごさですね。

宮本：そういう意味でも成功ですね（笑）。ただ、昔のマンガのキャラに例えると、「おそ松くん」からイヤミやチビ太といった人気キャラが生まれましたが、あれはマンガがおもしろかったからキャラクターが流行ったんです。キャラがおもしろいからマンガが流行るわけではないと思うんですよ。だから僕らも、これから「マリオをどうするか」ではなく、「おもしろいゲームをどう作るか」のほうが大事ですね。

——あくまでその役者としてマリオが活躍するといったイメージでしょうか。

宮本：ハードのレベルが1つ上がったら、必ず『マリオ』シリーズを出す、ということは決めているんですけどね。ハードのレベルが上がると必ずいろいろな新しい実験をするのですが、そのなかから「これは『マリオ』向き」「こっちは『ゼルダ』向きかな？」と選んでいく形です。そういう意味では、売れている役者さんを抱えている芸能プロダクションのようでラクですね（笑）。もちろんそれだけではなく、新しいキャラを作ろう、ということになる場合もあります。

——最後に、宮本さんご自身、アクションゲームを作り続けて30年以上になるわけですが、今でも続くそのおもしろさの本質は何だと思われますか？

宮本：やっぱり第一に、プレイヤーが感じるゲームとの一体感だと思います。開発者側としては、自分の経験や身体感覚を、いかにゲームで表現するかという仕事ですね。もう1つは、プレイヤーが自発的に"こう動きたい"と思うことが、ウソになりすぎない範囲で、いかにできるように作られているか、それがアクションゲームの基本だと思います。例えばジャンプしたら空中でもう1回踏ん張りたいとか、ジャンプしても「やーめた」と元の位置に戻りたいとか（笑）。実際、僕が最初に作ったジャンプするゲームは、飛んだら物理原則に従って着地するだけでしたが、やがて空中でスティックを入れると、ちょっと戻れるようになったりして。そういったことは物理原則で見ると反則ですが、ゲームとしては、ちょっとは戻りたいでしょ？　だからウソをつきすぎないように、プレイヤーのやりたいことをどこまでゲームで許していくか。そのうえで「これができるなら……？」と、自発的にいろいろな操作を試したくなり、それができるというのが、アクションゲームのおもしろさなんです。もちろんほかには、連続コンボのような見たこともない技を見せてくれるという魅力もあって、その2つをどう組み合わせるかが課題ですね。現実世界でできることだけだと地味なので、ちょっとスーパーなことを入れていくというか。ちなみに、子どもの頃、マントをつけて自転車に乗ったことありませんか？

——あります。風呂敷などをマント代わりにして（笑）。

宮本：あれって、実際の姿はともかく、頭の中にはヒーローとしての自分の姿を思い浮かべていたと思うんです。それを本物にして、インタラクティブにして見せますよ、というのが、本質的なゲームの楽しさなんじゃないでしょうか。ただ映画などと違って難しいのが、それを自発的に求めようとしてくれない人に対し、どうやってその楽しさを伝えていくかですね。

——確かにゲームはTVのように受動的な楽しみ方ができず、プレイするにあたって、ある程度「やるか！」というエネルギーが必要ですね。それがおもしろさでもありますが。

宮本：だからこそ周りで見ていて「自分もやりたい」「ちょっとコントローラ貸して！」と思わせるゲームにしたい。それでみんながひととおりプレイして、結局最初は誰もクリアできなかったりして（笑）。それが理想のアクションゲームかな、と思います。

（取材・文責：電撃ゲームス編集長 千木良章）

New SUPER MARIO BROS. Wii

ニュー・スーパーマリオブラザーズ・Wii

●Wii　●2009年12月3日発売　●¥5,800（税込）　●アクション　●任天堂

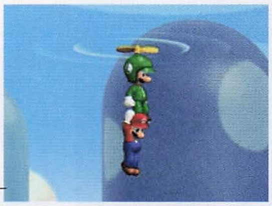
誰でもみんなで遊べる楽しさのなかに秘められた ゲームファンへの挑戦状

横スクロールアクションの代名詞『スーパーマリオブラザーズ』シリーズの最新作。インタビューでも語られているように、本作は2Dの『スーパーマリオ』シリーズの集大成であり、さらにマルチプレイを軸に新たな試みを多数採用。それらは初心者でも楽しめる一方、昔からのゲームファンをもうならせるボリュームと歯ごたえを秘めている！



過去シリーズ最高の楽しさが詰まった協力プレイの数々

本作の最大の特徴であるマルチプレイは、2～4人で遊ぶことが可能。その内容は、単に協力してゴールを目指すだけではない。ほかのプレイヤーの能力を利用したり、相手を踏んで高くジャンプするといった協力プレイはもちろん、コインを取り合う、相手を投げ飛ばす、相手のヨッシーを奪うなどといった妨害プレイもできる。どんなプレイヤーと遊ぶかによってそのゲーム性は無限に変化！





▶プロペラマリオの仲間をつかめば一緒に空を飛べる。またミスやⒶボタンでキャラがシャボンに入り、この状態だと安全に先頭のキャラについて行くことが可能。



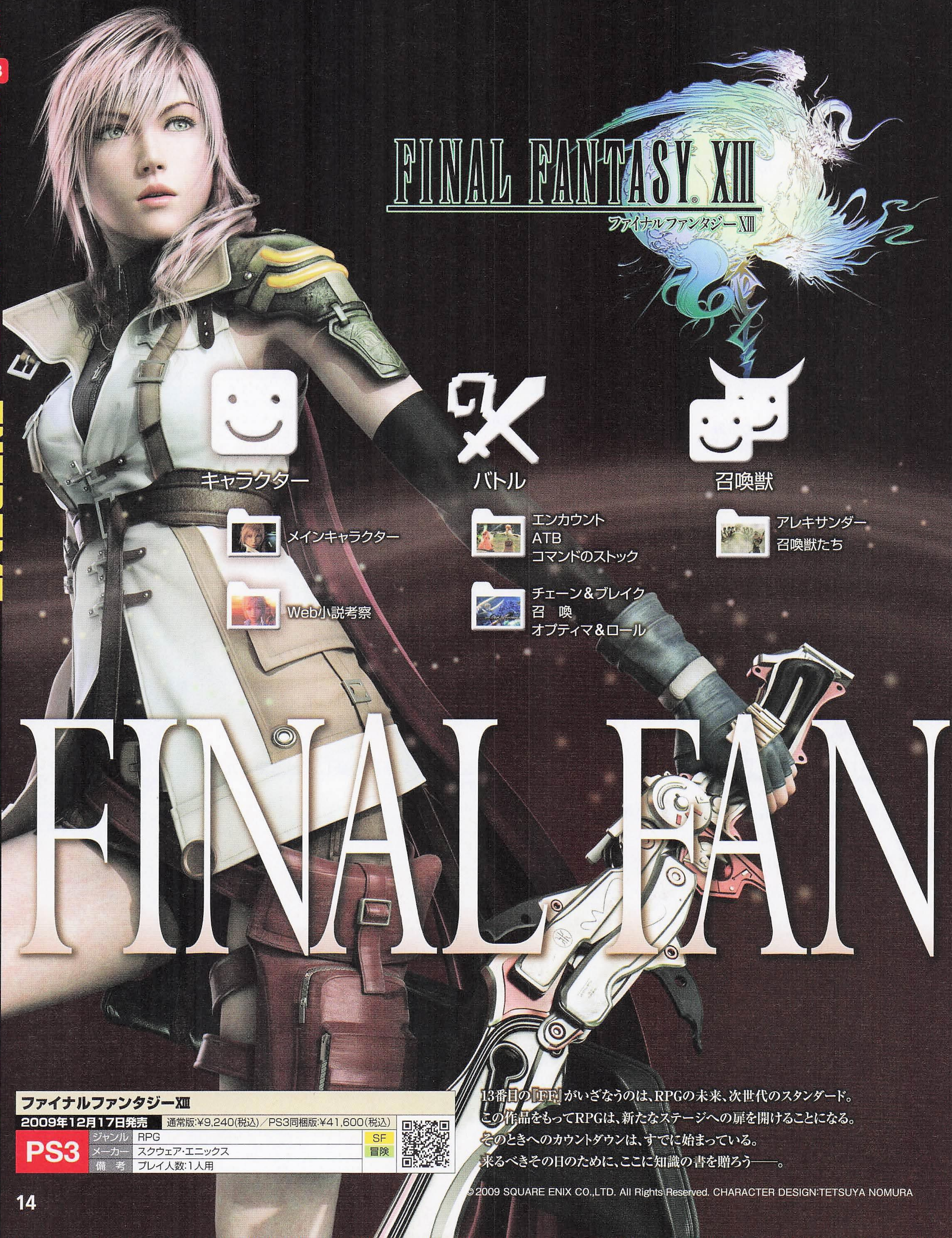
初心者を導く「おてほんプレイ」

1人プレイ時に同じコースで8回ミスをすると、コース上に「！」マークのブロックが出現。これを叩くと、プレイヤーキャラのマリオに代わり、ルイージがゴールまでのお手本を見せてくれる。途中で⊕ボタンを押せばそのままルイージでプレイを継続可能だが、ルイージが入手したコインやスコアは記録されない。

アクションゲームの達人をもうならせる「おたからムービー」



各コースには、通常では入手が難しい「スターコイン」が3枚隠されている。これを集めてピーチ城に戻ると、おたからムービーを鑑賞することが可能。その内容は隠しコースなどのヒントとなるものから、目を見はるような超絶スーパープレイまでさまざまだ。特に後者は、短時間クリアプレイや爆笑プレイなど必見中の必見！



FINAL FANTASY XIII
ファイナルファンタジーXIII

キャラクター
- メインキャラクター
- Web小説考察

バトル
- エンカウント / ATB / コマンドのストック
- チェーン&ブレイク / 召　喚 / オプティマ&ロール

召喚獣
- アレキサンダー / 召喚獣たち

FINAL FAN

ファイナルファンタジーXIII			
2009年12月17日発売	通常版:¥9,240(税込)/PS3同梱版:¥41,600(税込)		
PS3	ジャンル	RPG	SF / 冒険
	メーカー	スクウェア・エニックス	
	備　考	プレイ人数:1人用	

13番目の『FF』がいざなうのは、RPGの未来、次世代のスタンダード。
この作品をもってRPGは、新たなステージへの扉を開けることになる。
そのときへのカウントダウンは、すでに始まっている。
来るべきその日のために、ここに知識の書を贈ろう――。

12/17 RPG 通常版:¥9,240(税込)/PS3同梱版:¥41,600(税込)

発売まであと1カ月です――。

成 長

クリスタリウム

チョコボ

チョコボ

スペシャル

テーマソング

エリクサー

FINAL FANTASY XIII

TASY XIII

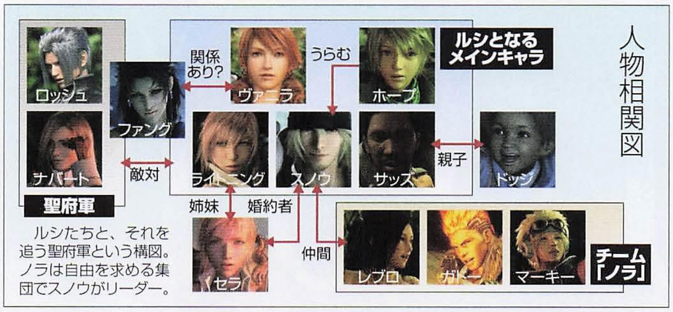


人として、ルシとして――
運命に導かれし者達

“ルシ”と呼ばれる忌み嫌われる存在となり、かつ大きな使命を授かった者達。『FFXIII』の物語は、彼らルシ達がたどる過酷な運命を描く。その運命の果てに、待つものとは……!?

ルシの使命を受けた6人のメインキャラクター

“ファルシ”と呼ばれる人智を超えた存在から“ルシ”としての使命を受け、特別な能力を授かった主人公達。物語の中心となる6人のキャラクターは、いずれもこのルシに選ばれた者だ。なぜ彼らが選ばれたのか、そして果たすべき使命とは何なのか。彼らの運命については、まだ多くの謎が残る。ここでは、そうした6人をあらためて紹介しながら、それぞれにまつわるキーワードを解説。物語とのかかわりを探ろう。



ルシたちと、それを追う聖府軍という構図。ノラは自由を求める集団でスノウがリーダー。

Keyword

コクーンとパルス

舞台となる世界は、人の住めない厳しい自然環境のパルスと、その上空に浮かぶ球状の都市、コクーン。コクーンは高度で未来的な文明が栄える都市で、基本的にすべての人間はここに住んでいる。コクーンの人は、パルスのことを地獄のような場所だと恐れている。



ファルシとルシ

ファルシとは、この世界に昔からいる、人智を超えた存在。その正体は不明だが、パルスとコクーンのそれぞれに存在し、さらにさまざまな役割のファルシがいるようだ。ルシは、そのファルシに選ばれた使徒。ルシに選ばれた者は、刻印と特殊な力を与えられる代わりに、ある使命を果たさなくてはならないという。その使命は言葉で伝えられるのではなく、ビジョンと呼ばれる映像で伝えられる。そのため、ルシ本人にも、それがどんな使命なのかハッキリとはわからない。ルシは使命を果たすとクリスタルとなるが、果たせなければシ骸と呼ばれるモンスターと化す。

聖府とPSICOM(サイコム)

聖府は、コクーンを統治する組織。パルス側のルシとなったライトニングたちを人類の敵とみなし、抹殺しようとする。PSICOMは、その聖府軍に所属する精鋭部隊だ。聖府軍中佐のロッシュやナバートの指揮のもと、何度もライトニングたちの前に立ちはだかる。



CHARACTER FILE……1 ライトニング
[CV:坂本真綾]
Lightning



パルス側のファルシから、ルシとして選ばれた女性。冷静沈着で、自分のことを多くは語らず、感情を表に出すこともあまりない。人類の敵として聖府軍に追われているが、かつてはその軍に所属していた。そのためか、冷静な判断力と高い戦闘能力を持つ。



CHECK IT! コードネーム
母との死別時、彼女は妹を守るために早く大人になりたいと願った。親からもらった名を捨てライトニングを名乗ることで、そのケジメとしたという。

CHARACTER FILE……4 サッズ・カッツロイ
[CV:江原正士]
Sazh Katzroy



争いを好まない、温厚な性格の元鉄道会社職員。ある理由でライトニングたちと行動をともにすることになる。大人の分別を持った常識人で、ルシやファルシに関する知識も持っているようだ。なお、妻とは死別しているが、ドッジという1人息子がいる。



CHECK IT! ヒナチョコボ
アフロヘアの中で飼っているまだヒナのチョコボ。ヒナチョコボはペットショップで売っており、どこも売り切れになるほどの人気らしい。

CHARACTER FILE……2 スノウ・ヴィリアース
[CV:小野大輔]
Snow Villiers

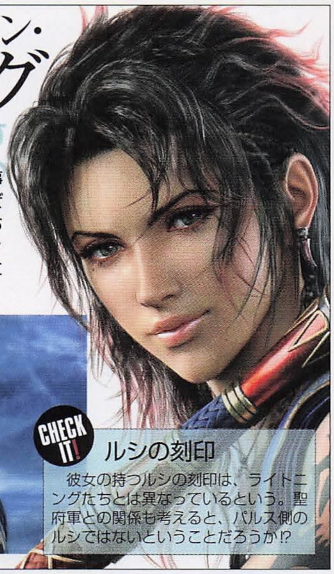


聖府の管理から逃れ、自由に生きる集団「ノラ」を率る熱血漢の青年。考えるよりも先に行動してしまう直情型だが、面倒見がよく、多くの若者から慕われている。ライトニングの妹であるセラとは結婚を誓い合った仲だったが、セラがルシとなったことで別れを告げられる。



CHECK IT! チーム「ノラ」
スノウが率いる、若者たちによる集団。市民を守る名目で、魔物たちと戦っている。ボーダムの海辺にある、小さな店を根城にしているという。

CHARACTER FILE……5 ヲルバ=ユン・ファング
[CV:安藤麻吹]
Oerba Yun Fang



男勝りのサバサバした性格で、あまり物事に動じない女性。ルシの刻印を持つが、なぜか聖府軍と一緒に行動し、ライトニングたちに対しても挑発的な態度を取る。また、ヴァニラと同じヲルバという名を持つが、2人に関係があるのかどうかは不明だ。



CHECK IT! ルシの刻印
彼女の持つルシの刻印は、ライトニングたちとは異なっているという。聖府軍との関係も考えると、パルス側のルシではないということだろうか!?

CHARACTER FILE……3 ヲルバ=ダイア・ヴァニラ
[CV:福井裕佳梨]
Oerba Dia Vanille



明るく活発で、前向きに生きる女の子。パルスのルシとして選ばれるが、その使命を自分なりに受け止めている様子。か弱そうに見えるが、運命に怯まず、前に進もうとする芯の強さを持つ。パルスへ追放されるパージ対象者の1人だったようだ。



CHECK IT! 交友関係
ほかのキャラに比べ謎が多い彼女。セラとは知り合いだったようだが、その関係は？　また、彼女がパージ対象者になった理由も気になるところだ。

CHARACTER FILE……6 ホープ・エストハイム
[CV:梶 裕貴]
Hope Estheim



商業都市パルムポルムで両親と暮らす銀髪の少年。母親とともに、コクーンからパージされそうになっていたところを、スノウに救われることになる。しかしそのときの戦いで母は命を落とし、そのきっかけを作ったスノウを憎んでいるという。



CHECK IT! ホープの父親
かつては父のようになりたいと思っていたホープ。しかし今では、仕事ばかりで家庭を顧みない父が、なりたくない大人の代表格なのだという。

Web連載小説から物語を考察する。

物語の前日譚を描いたオリジナル小説が、現在『FFXIII』の公式サイト上で連載中。スノウとセラの関係や、ホープの過去など、その小説でしか知りえない情報も多い。ここでは、現在公開されている第2話までのストーリーダイジェストを誌面で初紹介!! さらに、小説からわかるさまざまな情報も、ピックアップして考察していこう。

CHECK 小説「FINAL FANTASY XIII Episode Zero -Promise-」とは?

公式サイトで連載されている、ゲームが始まる以前の物語を描いた小説。現在、第2話の途中までが公開中。下記アドレスでチェックしよう！

http://www.square-enix.co.jp/fabula/ff13/



FINAL FANTASY XIII Episode Zero -Promise-

第1話 STORY DIGEST「ENCOUNTER（遭遇）」

ライトニングがまだ、聖府軍ボーダム治安連隊にいた頃――。市民からの通報で魔物退治を行っていたライトニングは、その日、ノラと呼ばれる若者たちの組織と出会う。彼女にとって、そのリーダーであるスノウは、最も会いたくない人物だった。妹のセラが付き合っている男性だからである。話だけは聞いていたが、出会った最初の印象は最悪だ。こんな生き方も態度もちゃらんぽらんな男に、妹をやるわけには……。

一方、セラはハイスクール最終学年で、首都エデンの大学に進学が決まっていた。スノウと姉が会ったことを知った彼女は、ライトニングの誕生日を3人で祝おうとするが……。

・

ボーダム異跡は、数百年前からあるという謎の異跡だった。それを見ながら育ったセラは、歴史に興味を持ち、さまざまなことを学習した。パルスのこと、ファルシのこと、ルシのこと。しかし異跡に関しては厳しい情報規制により、民間人には詳しいことは知らされていなかった。

そんなある日、セラは見慣れた異跡の入口が開いているのを目撃する。好奇心から彼女は、その内部に踏み込んでしまい……。

考察 ライトニングの過去とセラの悲劇

●ボーダムは重要な場所に？

小説の舞台となるボーダムは、水と緑に囲まれた美しい都市。ライトニングやスノウ達が住むだけでなく、ホープも旅行でこの地を訪れるようだ。物語の起点となる可能性もあり、かなり重要な場所となってくるだろう。

●アモダ軍曹について

ライトニングの上司。互いに軽口をたたき合う間柄で、ライトニングの実力をかなり高く評価している。ルシとなって聖府に追われるようになるライトニングは、彼と再会することがあるのだろうか。もしあるとすれば、悲劇となる可能性もありそうだが……。

●ボーダム異跡とセラ

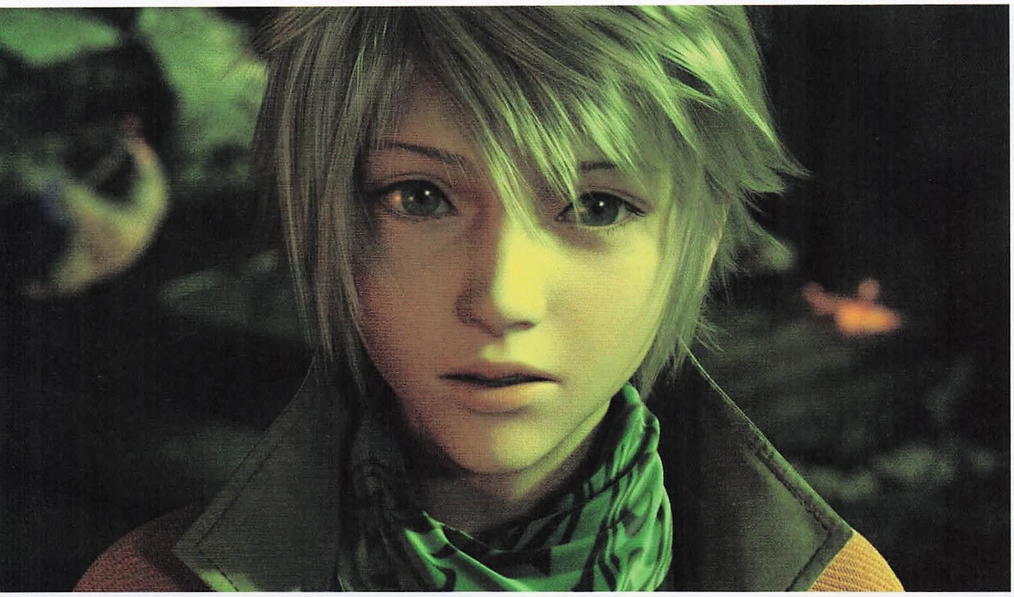
セラが迷い込んだ場所で、彼女はルシの刻印を授かる。ルシやファルシに関してある程度勉強していた彼女は、自分に起こった出来事をすぐに理解できたようだ。果たして彼女はどんな使命を視たのだろうか。

導かれるように進んだ異跡の中で見たものは?



セラ・ファロン [CV:寿美菜子]
Serah Farron

ライトニングの妹。かつてスノウと結婚を誓い合った。ライトニングらに先んじてパルス側のルシに選ばれ、使命を授かる。そして、その使命を果たした初めてのケースとなる。



FINAL FANTASY XIII Episode Zero -Promise-

第2話 STORY DIGEST 「FRIEND（友達）」

ホープが母と旅行で訪れたボーダムのエウリーデ峡谷は、観光スポットとして人気の場所だった。美しい景観に加え、プラントを管理するファルシ＝クジャタの姿を見ることができるという。しかし彼らが訪れたその日は、大きな事故があったため、ほとんどの場所が封鎖されていた……。

そんな母との旅行のなかで、ホープはふと6年前のことを思い出す。学校の自然見学会で行ったサンレス水郷。その頃は、カイとエリダという親友と、いつも一緒だった。彼らはなくしたカメラを探すため見学コースを外れて迷い、思わぬ大冒険をすることになったのだ。そのとき助けてくれた飛空艇のパイロットは、鳥の巣のような頭をした男性だった。

2人は今、どうしているのだろうか。ホープはこの旅行から帰ったら、連絡をとってみようと考えていたのだが……。

考察 ホープの家族と天気のファルシ

●ホープと父の関係

ホープは父とうまくいっていなかった。仕事仕事で自分や母親を見ようとしないことが理由らしい。旅行も本当は3人の予定だったが、仕事の都合で遅れて出発。ルシとなったあと、その関係は？

●天候を制御するファルシ

ホープがかつて訪れたサンレス水郷は、コクーンでは希少な自然環境保全地区。そこには天候を管理するファルシがおり、天候によって性質が変化する魔物の研究が行われていたようだ。ちなみにコクーンの天候は、基本的にファルシが管理し、その予定は民間人には知らされない。しかし嵐などの危険な天候の場合はファルシから聖府に通告があり、聖府が住人に警告を発令するという。

母と2人で訪れた峡谷で ホープは6年前の冒険を思い出す



PLAYBACK FINAL FANTASY 1 キャラクター編

個性的なキャラクターが数多く登場する『FFXIII』。ここではキャラクターの側面から、過去の『FF』シリーズとの共通項を探っていく。

☒複数の「キャラクター」の登場〔FFII～〕

複数のキャラが登場し、パーティメンバーが入れ替わりながら物語が展開するのがシリーズ伝統のスタイル。これは『FFII』で最初に導入され、サブキャラが一時的にメンバーになってくれることもあった。もちろん『FFXIII』でも同様のようだ。多彩なサブキャラのパーティ参加にもぜひ期待したい。

パーティメンバーは自由に選択!!



◀最終的に、複数のキャラからパーティメンバーを選択できるのもシリーズ伝統。『VI』では、2つのパーティを編成して切り替えるシーンも。

☒クリスタルから受ける「使命」〔FFIIIなど〕

『FFXIII』の主人公であるライトニングたちは、ファルシから使命と特殊な力を授かり、戦いの運命へと巻き込まれていく。このスタイルは、『FFIII』などのクリスタルと光の戦士の関係に似ているといえる。何かから使命を授かり、それを果たそうとするのは初期シリーズの伝統。ある意味、原点回帰といえるのかもしれない。ただし、使命を授かったことで逆に人類の敵となるというのは、これまでになかった新しいパターンといえる。

☒シリーズ初の本格「女性主人公」〔FFX-2〕

シリーズ最初の女性主人公は、『FFVI』のティナやセリスとする見方もあるが、このときは登場キャラ全員が主人公であるという考え方もできた。やはり本格的な女性主人公は、『FFX-2』のユウナだろう。しかもメインキャラの3人全員が女性という、珍しい作品だった。『FFXIII』の主人公であるライトニングは、ユウナとは正反対のキャラクター。明るく元気なユウナとはまた違ったクールな戦いを見せてくれるだろう。



ユウナ

Writer's Column 『FFXIII』ではココに注目!!

未知なる世界での「使命」と謎に満ちた人間関係の変化

本作の世界設定には、これまでのシリーズ以上に現状ではわからない部分が多い。そのため、それぞれのキャラがどのように考え、動いていくのか、まだ予想しにくい部分もある。しかし、使命を授かりながらも、それが結果的に人類の敵となるという展開は、彼らの運命がかなり過酷なものであると想像できる。また、使命に対する考え方もキャラによって違うようで、仲間うちでもめるような場面も多い。そうした関係が、物語の進行によってどのように変化していくのだろうか。なお、一見関係なさそうなキャラ同士でも、実はセラとヴァニラが知り合いだったなど、意外なところでつながりを持っていることが多いようだ。彼ら6人がルシとして選ばれたのも単なる偶然ではなく、ちゃんとした理由があったのではないか？そうした点にもしっかり注目したい。　(Go!!)

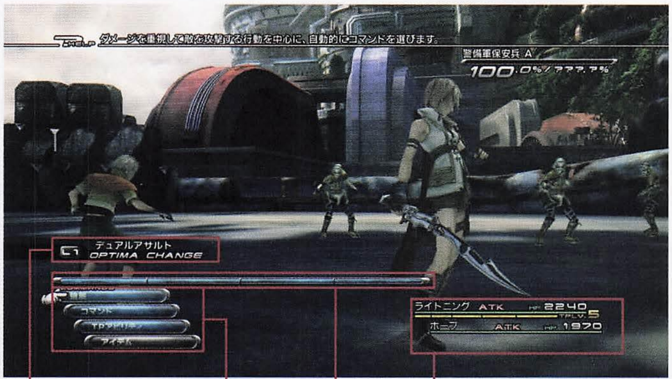


戦いは新たなる世代へ!! 進化したATBが導く未知なるバトル

シリーズおなじみのATB（アクティブタイムバトル）をベースに、さまざまな新システムを追加した『FFXIII』のバトル。ロールを切り替える戦略性で、大きく様変わりしたバトルを徹底解説！

さらに戦略性の増したバトルシステムを解析!!

本作のバトルは、時間とともにタイムゲージが増えていき、そのゲージを消費することでコマンドを実行していくATBの進化系。そこにコマンドをストックしておき、複数のコマンドをまとめて実行できるという要素を追加。さらに、チェーン＆ブレイクやオプティマなど、新たなシステムを搭載したことで、大きく戦略性が広がっている。



オプティマ
現在のオプティマ名が表示されている。オプティマは全体的な作戦のようなもので、事前に複数セットしておくことで、バトル中に自由に切り替えが可能。

コマンド
実行できるコマンドが、大まかなカテゴリーごとに表示されている。一番上には状況に合わせて自動でコマンド入力をしてくれる「オートコマンド」がある。

パーティメンバーのステータス
バトル中のキャラのHPやステータスのほか、名前の横にある英字が、それぞれのロール（P.23参照）を示している。

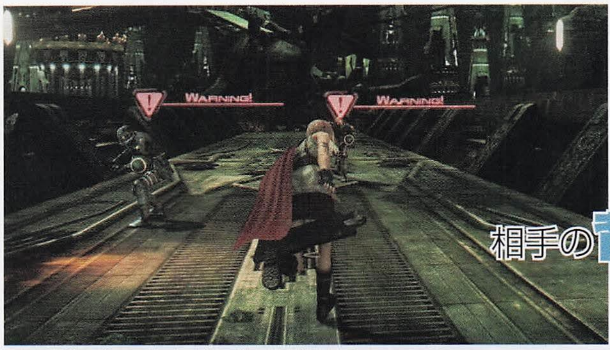
タイムゲージ
時間経過にともない、徐々に増えていく。コマンドは、これを消費して実行できる。増えるスピードは、魔法などで速めることもできる。



◀バトルメンバーは3人だが、操作キャラとして選べるのは1人のみ。ほかの2人はAIで行動する。そのAIは、ロールで役割などを制御することが可能だ。

バトルのポイント 1 エンカウント

本作のバトルは、マップ上をうろつくシンボルに接触するとバトルシーンに移行するエンカウント方式。シンボルで大まかな敵の種類がわかるので、事前に敵に対応できるよう準備も可能。また、敵が気づいてない状態で接触すると、先制攻撃することもできる。



相手の背後を取れ!!

◀敵に発見されると赤いマークが出て襲いかかってくる。うまく移動して、気づかれる前に先手をとろう。

発見されると追いかけてくる!!

敵に接触しないように移動することで、バトルを避けることも可能だ。ただし、敵は基本的にこちらを発見すると追いかけてくるので注意。敵に発見されにくくなる魔法やアイテムなどの登場にも期待!!

ステータスアイテムの使用と入手方法

バトルに入る前に、攻撃力を上げるなどの効果があるサポートアイテムを使い、パーティを強化することもできる。なお、このアイテムは、バトル終了時の評価ランクが低いほど入手しやすいようだ。

CHECK フィールドの状態によってモンスターの強さが変わる!?

コクーンの一部のフィールドでは、天候用の端末を使って周囲の天候を変化させることができる。この天候の変化によって、特性や能力が変わるモンスターもいるらしい。エンカウントするときは、天候にも気を使わないとならなくなりそうだ。特定の天候のときにしか出現しないモンスターがいる可能性も!?



端末で天候が変化!!

▶フィールドにある機械を操作することで、周囲の天候が変わる。

モンスターが生き生き!?

◀雨が降っていると、生き生きとするモンスター。通常よりも強くなる?

バトルのポイント 2 ATB アクティブタイムバトル

エンカウントしてバトルが始まると、時間の流れとともにタイムゲージが伸びていく。従来のATBはゲージがMAXになるごとに1回行動できるというものだったが、本作ではこのゲージを消費し、任意のタイミングでコマンドを実行していくことになる。なお、実行に必要なゲージの量(以下、コスト)はコマンドごとに決まっていて、そのコストのぶんだけ溜まっていれば、いつでも実行可能。必要コストは強力なコマンドほど高くなっていく。

バトルの流れ

1 タイムゲージをためる

タイムゲージは時間とともに自動的に溜まっていく。溜められるゲージの上限は、ゲームの進行に応じて増えていく。現時点では、コスト4つぶんまで増えることを確認済み。

2 ゲージを消費してコマンド実行

コマンドを実行すれば、そのコマンドぶんのコストが消費される。「たたかう」などの基本的なコマンドはコスト1で、強力な魔法などは2以上のコストが必要となる。



バトルのポイント 3 コマンドのストック

バトルでは、事前に複数のコマンドをストックしておくことが可能で、必要コストぶんのゲージが溜まっていれば、まとめて実行することができる。

例えばコスト4つぶんのゲージが溜まっている状態なら、コスト1のコマンドを4つストックしておき、それを連続して実行することができる。





4つのコマンドカテゴリーから選択

◀通常は「コマンド」から「たたかう」「魔法」などを選択して実行する。一番上の「オートコマンド」(名称は状況によって変化)は、そのときの戦況に合った適切なコマンドの組み合わせを自動で実行。「TPアビリティ」は、ライブラや召喚など特殊コマンドのカテゴリー。

タイムゲージとコマンドの関係



◀コマンド2つを先行入力

◀ここで実行すると「たたかう」×2の連続攻撃を実行!

◀もちろん単発でも実行可能!

この場合、コスト1つぶんのゲージのみ消費

CHECK これまで判明しているコマンドアビリティ!

バトルで実行できるコマンドは、いわゆる通常攻撃の「たたかう」のほか、さまざまなものが登場。ここでは画面から判明したコマンドの一部を紹介しよう。

ルイン	シリーズ初登場となる無属性の魔法
ファイア	炎属性の魔法。ファイラ、ファイガと強力になる
サンダー	雷属性の魔法。サンダラ、サンダガと強力になる
フェイス	味方の魔力をアップする強化魔法
プロテス	味方の防御力をアップする強化魔法
ヘイスト	仲間1人のスピードをアップし、行動を速める
エリアブラスト	範囲攻撃。アタッカーのロールで使用
フロストブロウ	氷結させる攻撃。ブラスターのロールで使用
挑発	敵の攻撃を自分に向けるアビリティ

PS3

バトルのポイント 4 チェーン&ブレイク

チェーンとは、1体の敵に対して連続して攻撃を当てることで、このチェーン数に応じてダメージにボーナスが付加される。そしてブレイクは、このボーナスが一定値に達し、敵が無防備な状態になることだ。このブレイク状態では、与えるダメージが通常とは比べ物にならないくらいアップする！

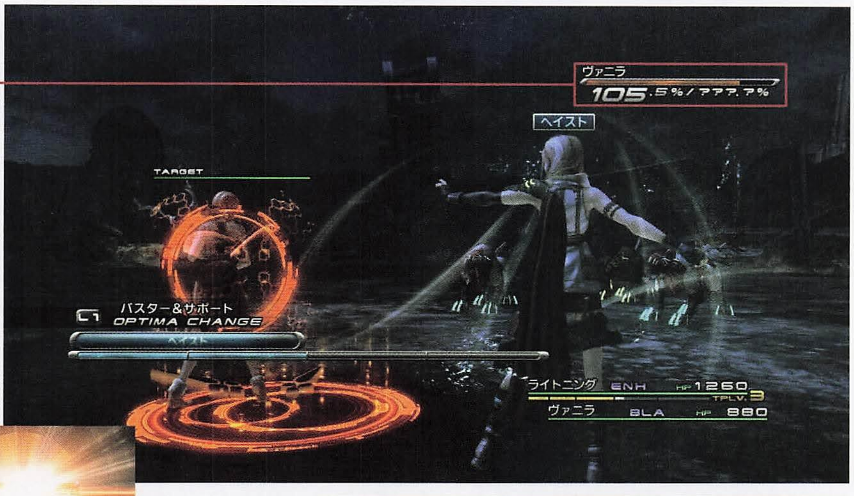


チェーンゲージ

チェーンゲージは、バトル画面の右上に表示されている。ゲージは現在のチェーン状態を示すもので、攻撃することで上昇していき、時間とともに減少する。これがMAXになるとブレイク、なくなるとボーナス値がリセットされる。攻撃をいかにつなげるかが重要だ。

チェーンボーナス&チェーンに必要なボーナス

ゲージ下にあるのが、現在のチェーンボーナス値。攻撃を連続で当て、チェーン数を伸ばすことでこの数値が増加。それに連れてダメージも増えていく。また、その右にある数字は、その敵をブレイクするために必要なボーナス値。最初は「???.?%」と表示されているが、一度ブレイクすると、以降、その敵との戦闘では数字が表示されるようになる。





ブレイクすると大ダメージが!!

ブレイクすると、ド派手な演出とともに、敵は完全な無防備状態となる。この間に攻撃すると、戦局をくつがえすほどの大ダメージを与えることが可能。積極的に狙おう！

CHECK チェーンボーナスをうまくつなげていくコツとは?

自分だけでなく、味方の行動にうまく合わせていくことが重要。また、特定のロール(右ページ参照)には、チェーンゲージを伸ばしたり、ゲージを安定させる効果を持っているものも。それらもうまく利用していこう。



バトルのポイント 5 召　喚

召喚獣は、ルシである各キャラにそれぞれ1体ずつ固定で存在し、バトル中に「TPアビリティ」のコマンドから呼び出すことができる。召喚獣を呼ぶと、ほかのメンバーは離脱し、召喚者と召喚獣のみで戦うことに。召喚獣はこの間、AIで行動するが、ドライビングモードで乗り物に変形すれば、操作も可能となる。変形後は、アクションゲームさながらに、バトルフィールドを駆け回り攻撃する。



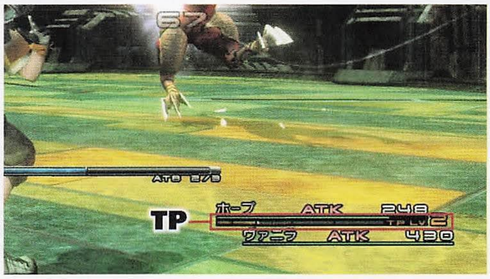
呼び出すとほかの2人は離脱!!



◀呼び出す召喚獣は操作キャラごとに固定。ライトニングならオーディンとコンビで戦う。

TP(タクティカルポイント)を使ってバトル中に呼び出す

召喚獣を呼び出すには、バトル中の行動によって溜まるTPが一定以上必要となる。呼び出した召喚獣は、HPの代わりにSPが表示され、これが時間経過によって徐々に減少。そして0になると召喚獣は帰還する。注意すべきは、このSPはダメージを受けることでも減少すること。攻撃を食らうと、そのぶん帰還までの時間も短くなっていく。



SP(サモンポイント)がなくなる前にドライビングモード発動!

SPがまだ残っている間に□ボタンを押すと、乗り物に変化して攻撃できるドライビングモードへと移行する。なお、召喚中にチェーン数を伸ばすとドライブゲージが増加。このとき溜めたゲージは、ドライビングモードでは時間ゲージに変換される。

ドライブゲージ

召喚獣とチェーンをつなぐと増加。ドライビングモードへ移行すると、時間ゲージに変換される。

SP(サモンポイント)

召喚獣のHPを表すポイント。時間、ダメージで減っていき、0になると召喚終了となる。

ドライビングモードの解説はP.25へ

バトルのポイント 6

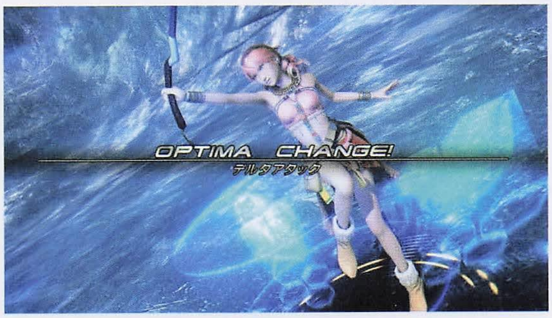
オプティマ&ロール

ロールとは、キャラがバトルで担う役割を決める、シリーズでいうジョブのようなもの。そしてオプティマは、そのロールを組み合わせた「作戦」のようなものだ。バトルでは、複数のオプティマをセットしておき、それをリアルタイムに切り替えながら戦っていくことになる。



オプティマを変えるとロールも変わる!

▶パーティ単位でロールを切り替えるのがオプティマ。なお、キャラに設定できるロールの種類は、ゲームの進行によって増えていく。

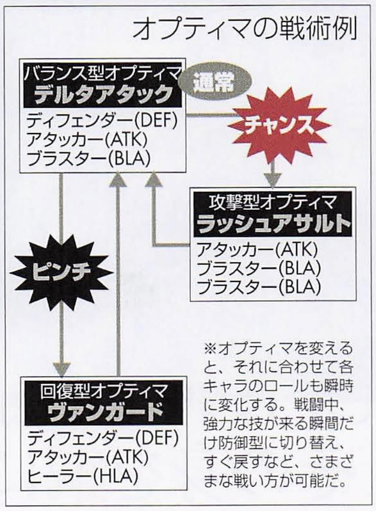


ATBを無視してチェンジ!

オプティマは、事前にセットしておいたものなら、戦闘中にいつでも変更可能。タイムゲージの消費もないので、臨機応変に切り替えていこう。

名称は自動で決定!

オプティマには、「ラッシュアサルト」や「デュアルアサルト」などの名がついているが、これはロールの組み合わせによって、自動的に決定される。



※オプティマを変えると、それに合わせて各キャラのロールも瞬時に変化する。戦闘中、強力な技が来る瞬間だけ防御型に切り替え、すぐ戻すなど、さまざまな戦い方が可能だ。

ロールの役割を覚えよう!!

各ロールは、それぞれ戦闘での特性や使えるアビリティなどが異なるほか、AIで動く場合、どの敵を優先して狙うかまでも変わってくる。これらのことも考えながら、オプティマを設定していくことが重要だ。なお、キャラごとに最初から持っているロールは異なり、同じロールでも、キャラによって使えるアビリティが異なる場合もあるようだ。



ロールごとに使えるアビリティが異なる

それぞれのロールは、クリスタリウムと呼ばれるシステムで育てることで、さまざまなアビリティを取得していく。クリスタリウムについては、P.26を参照。

さらに特殊な効果も発生!

ブラスターならチェーンボーナスがアップ、アタッカーなら攻撃力アップなど、それぞれ特別な効果が存在。これらも考えながら、オプティマを設定していこう。

CHECK これまでに判明したロールを分析!

ロールの種類がどれほど存在するかは明らかではない。ここでは画面で確認できたロールの性能をチェック。

- **ATK** アタッカー：攻撃を主体とするロールで、チェーンゲージを安定させる。攻撃アビリティを豊富に持っているので、接近戦で力を発揮する。
- **BLA** ブラスター：属性攻撃を得意とするロールで、チェーンボーナスを大きく増やす。相手の弱点属性をしっかり把握しておけば、かなり戦いやすくなりそう。
- **DEF** ディフェンダー：攻撃よりも、防御に重点を置いたロール。敵の注意を引きつけて守りを固め、攻撃を一身に受けるパーティの盾役となる。
- **HLA** ヒーラー：主に回復や支援を行うロール。ケアルなどの回復魔法で、傷ついた味方を癒してくれる。かなり重要なロールとなりそうだ。
- **ENH** エンハンサー：味方を強化することを主体としたロール。「ヘイスト」などでスピードを上げるなど、さまざまな魔法でメンバーを支援してくれる。
- **JAM** ジャマー：敵の行動を妨げるロール。強力な魔法を使う敵を魔法で黙らせるなど、さまざまな弱体系の魔法を使えるようになる。

PLAYBACK FINAL FANTASY 2 バトルシステム編

シリーズ伝統のATBを継承した『FFXIII』のバトルシステム。過去シリーズでの関連する要素から、本作でのポイントを探り出していく。

☒ジョブによる「役割」の変化 (FFIII~)

ジョブという概念は『FFI』から存在していたが、自由に変更できる（ジョブチェンジシステム）ようになったのは『FFIII』から。以来、キャラの成長のさせ方や、戦闘での戦術の幅が大きく広がった。『FFXIII』では、ジョブに代わる要素としてロールが登場。オプティマシステムにより、リアルタイムに変更できるようになった。個々ではなくパーティ単位だが、戦闘中に変更できるのは本作が初めて。バトルの戦略性が、さらに広がるだろう。

☒「ATB」でバトルが革新的に進化 (FFIV~)

シリーズで初めてATBが登場したのは『FFIV』。バトルでリアルタイムに時間が流れ、コマンド入力中も敵が攻撃してくるこのシステムは、これまでのRPGになかった臨場感と緊張感を生み出した。システムの基本は『FFIV』ですでに完成されており、下地は以降のシリーズ作品でも変わっていない。しかし本作では操作キャラが1人になり、コマンドをストックして連続で実行する概念を導入。操作性と戦略性の、大幅な向上を実現している。

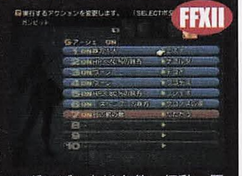
臨場感あるバトル! FFV



▶ATBゲージが視覚的に表示されたのは『FFV』から。その後、『FFVI』ではコマンド入力後に発動までの待機時間が加わるなど、作品独自の進化を遂げた。

☒オートで動く仲間のAI制御 (FFXII)

仲間をAIで操作するシステムは『FFXII』のガンビットが代表格。ターゲットとアクションを設定するだけで、詳細な行動を設定できた。メンバーのロールを変えて行動を制御する『FFXIII』のオプティマは、これに近い!?

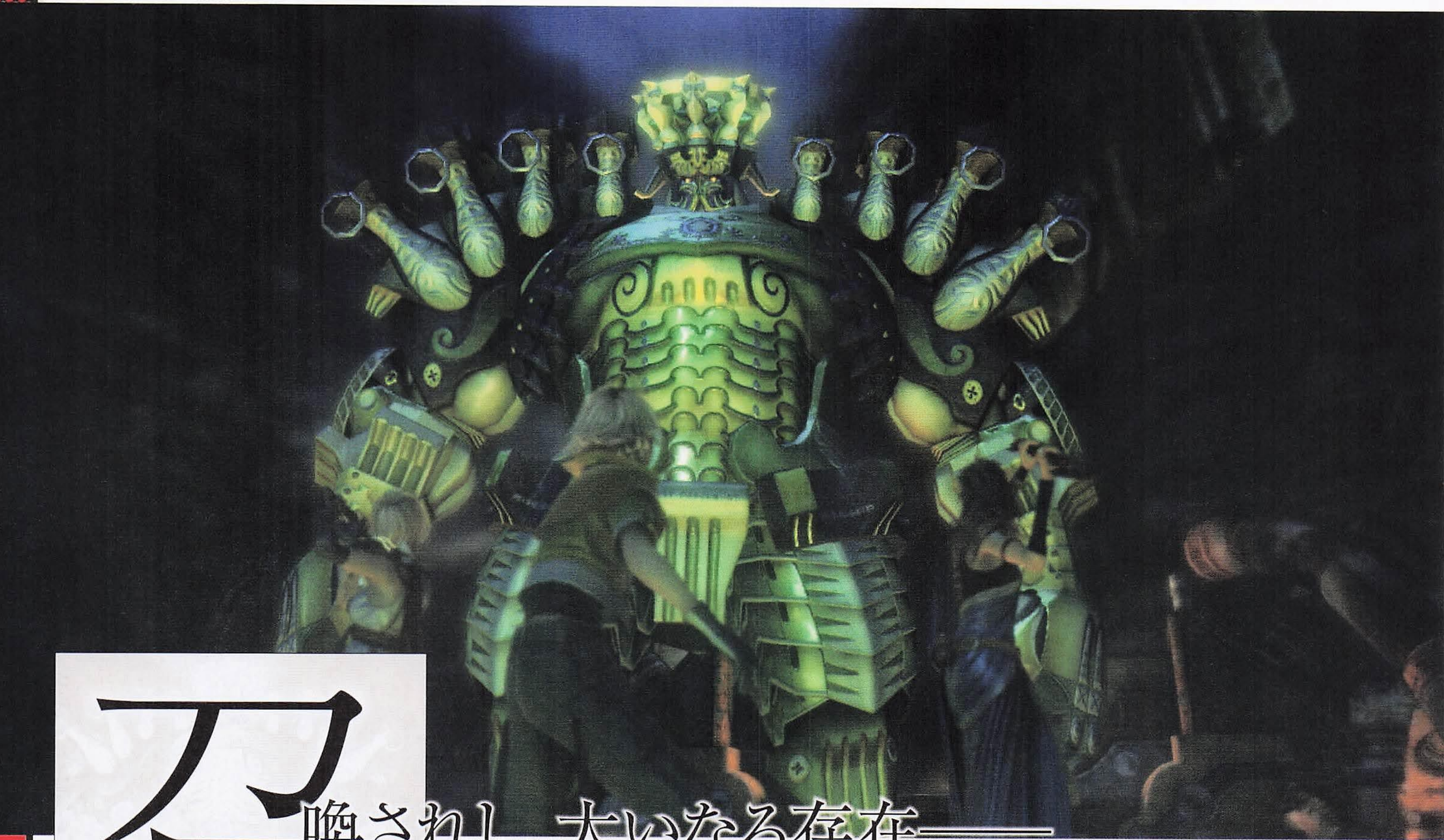


▲ガンビットは条件、行動、優先順位を設定するだけ。うまく組めば複雑な行動もさせられる。

Writer's Column 『FFXIII』ではココに注目!!

新要素チェーン&ブレイクでアクションゲームのような爽快感!

本作のバトルのポイントはたくさんあるが、最も注目すべきは、やはりチェーン&ブレイクの要素ではないだろうか。まるで格闘ゲームのように連続攻撃を繰り出すことで、どんどんダメージが増えていく。そしてある一定のチェーン数を超えると敵がブレイク状態となり、一方的に大ダメージを与えられる……。それはまるで、アクションゲームのような爽快感を生み出してくれるはず。これはやはり、操作キャラが1人になったからこそ実現できたことだろう。そしてそのぶん操作も簡単になり、バトルに集中できるはず。しかもチェーンを狙うなら戦況を瞬時に把握し、適切なコマンドを選択しなくてはならないので、戦略性もさらに高くなっているだろう。今回のバトルは、見た目の派手さと戦略性、その両方を存分に味わえる内容となっていそうだ。 (Go!!)



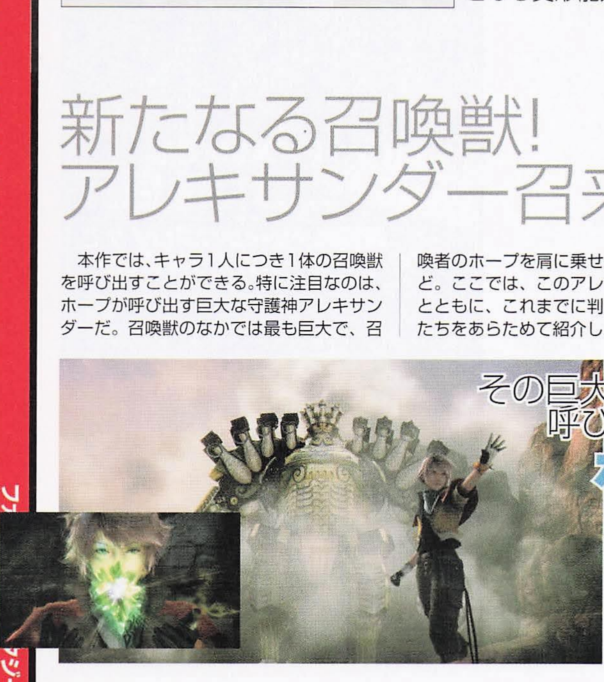
召喚されし、大いなる存在——その身を鋼に変え、戦場を駆ける

キャラクターごとに専用の召喚獣を呼び出すことができる『FFXIII』の召喚システム。シリーズ初となる変形能力を備えた彼らの特徴と魅力を、最新情報とあわせて解説する!!

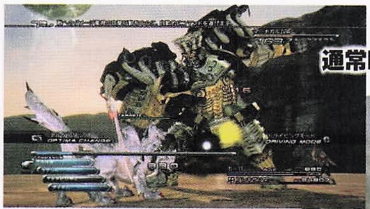
新たなる召喚獣! アレキサンダー召来!!

本作では、キャラ1人につき1体の召喚獣を呼び出すことができる。特に注目なのは、ホープが呼び出す巨大な守護神アレキサンダーだ。召喚獣のなかでは最も巨大で、召喚者のホープを肩に乗せることができるほど。ここでは、このアレキサンダーの詳細とともに、これまでに判明している召喚獣たちをあらためて紹介しよう。

その巨大守護神を呼び出すのはホープ



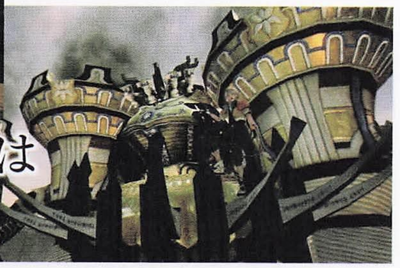
◀クリスタルのようなものからアレキサンダーを召喚するホープ。しかし、上の写真では、アレキサンダーとホープたちが対峙しているようだが、その理由は?



◀人型のロボットの姿が通常時。武器は持たないが、遠距離攻撃も可能なようだ。

通常時は武器を持たず、拳で戦う!!

ドライビングモードは巨大な要塞!!



通常時は、ロボットのような巨大な姿で、拳を使って攻撃を行うアレキサンダー。その巨体は、本体といくつかのパーツによって構成されており、ドライビングモードではそれらが合体・変形し、まるで要塞を思わせる姿となる。体に装備された砲台を使って攻撃するほか、必殺技の「聖なる審判」で、立ちふさがる敵に聖なる裁きを下す!!



▶ドライビングモードになると、さらに大きさが増す。その威圧感は、まさに圧倒的。攻撃パターンも実に豊富だ。

ルシを守る召喚獣たち

アレキサンダー以外に4体の召喚獣が公開済み。それぞれの特徴とドライビングモードでの能力を、あらためて紹介。

オーディン



DRIVING MODE 白馬 with ライトニング

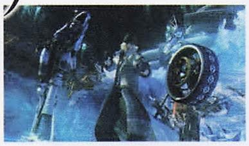


巨大な剣と雷を操って戦う、巨大な騎士。ドライビングモードでは、オーディン自身が白馬スレイプニルへと変形。ライトニングを乗せて、戦場を豪快に駆け回る。必殺技は、おなじみの「斬鉄剣」だ。

シヴァ



DRIVING MODE バイク with スノウ

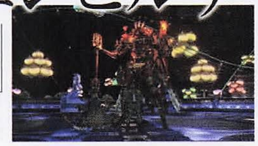


スノウが召喚するのは、シリーズおなじみの氷の女王。今回は姉妹で登場し、それぞれで通常時の攻撃方法が異なる。ドライビングモードでは、2人で1台のバイクに変形。必殺技は「ダイヤモンドダスト」。

ブリュンヒルデ



DRIVING MODE クルマ with サッズ



その身に炎をまとった剣士。通常時は、ハンマーや銃に変化する武器で戦う。そしてドライビングモードでは、巨大なクルマに変形。炎や車体に装備された銃器で攻撃する。必殺技は「ムスペルフレイム」。

バハムート



DRIVING MODE 飛竜 with ファング



シリーズではおなじみの竜の王。鋭い爪と、すべてを焼き尽くすブレスを武器に戦う。ドライビングモードでは、飛竜のような形態へと変形し、強力なブレスで広範囲の敵を攻撃する。必殺技は「メガフレア」。



ヴァニラの召喚獣は？

アレキサンダーを含め、5体の召喚獣が公開されたが、ヴァニラの召喚獣についてはまだ不明。しかし存在することは確実で、これまでのシリーズにはなかった新たなタイプの可能性も。なお、このほかにはセイレーン、イフリート、カーバンクルの登場を確認しているが、戦闘で召喚するものではないようだ。

CHECK ドライビングモードの操作をチェック!!

ドライビングモードでは、アナログスティックとボタンだけでさまざまな技を繰り出すことができる。画面左下に時間ポイントと技名が表示されており、ポイントがなくなるまで一方的に攻撃可能だ。なお、時間ポイントは時間で減るほか、技を使うことでも減少。また必殺技を使うと、残ったポイントをすべて消費する。



攻撃技
使用できる技の一覧は常に表示されている。技名の左にある数字は、消費する時間ポイントだ。

時間ポイント
技を使うと消費。ドライブゲージを溜めておくと、ドライビングモード時にこの数値が多くなる。

召喚獣の必殺技
必殺技は、トドメの技として使っていこう。なお、必殺技にはレベルがあるようだが、どう上げるのかは不明。

PLAYBACK FINAL FANTASY 3 召喚獣編

バトルで召喚できるものは、現在5体が判明。うち4体は、過去のシリーズでもおなじみの召喚獣だ。ここではその4体の歴史を紹介していこう!!

☒天空の覇者「バハムート」[FFIII～]

召喚獣としては初登場となった『FFIII』以来、ほとんどのシリーズに登場する偉大なる竜の王。多くのシリーズで最強に近い実力を持ち、取得するのも困難な場合が多かった。また『FFVII』ではバハムート改、バハムート零式など、さまざまな亜種も登場するなど、高い人気を誇った。ちなみにゲームとは関係ないが、バハムートは本来、ベヒーモスと同一の存在である。



▲強力なブレス攻撃、メガフレアを得意とする。『FFXIII』での必殺技もこの技だ。

☒氷の女王「シヴァ」[FFIII～]

美しい女性の姿をした召喚獣としておなじみのシヴァ。その出自は、ソロモン王伝説のシバの女王とする説と、インドのシヴァ神だとする説があるが、どちらも氷とは無関係で真相については不明。本作でも氷属性の女性型召喚獣だが、なんと姉妹で登場。しかもそれぞれに名前がある点にも注目だ。シヴァは個人名ではなく、種族名だったということ？

☒孤高の騎士「オーディン」[FFIII～]

北欧神話の主神の名を持つ、騎士の姿をした召喚獣。必殺技の「斬鉄剣」は、ザコ敵を一撃で倒す可能性を秘めた強力な技だ。さらに『FFV』などでは、本来のオーディンの得物である「グングニル」でダメージを与えることもできた。なお、愛馬スレイプニルに乗って登場することが多いが、『FFXIII』では自身が馬へと変形することに。

☒聖なる大要塞「アレキサンダー」[FFVI～]

『FFVI』から登場の、ロボットのような姿をした召喚獣（『FFIX』までは、アレクサンダーと表記）。機械でありながら、聖属性の攻撃「聖なる審判」を使うことができた。『FFIX』では城そのものが変形するイベント専用の守護獣、『FFXI』では追加ディスク「アトルガンの秘宝」のラスボスと、特別な存在として描かれることが多かった。

Writer's Column 『FFXIII』ではココに注目!!

初登場のブリュンヒルデの実力は？そしてドライビングモードでの活躍は？

今回の召喚獣は、キャラクターごとに1体と決まっており、現時点での確定数は6体。そのなかで注目なのは、やはり初登場となるブリュンヒルデでしょうか。ブリュンヒルデとは北欧神話に登場するワルキューレの1人で、ジークフリートの妻としても知られる英雄。つまり女性らしいのですが、ちょっと本作の外見からは想像できません。原点に炎のイメージもないようなので、オリジナル色のほうが強そうです。今後のシリーズでレギュラーになれるような活躍を期待します。また、それぞれのドライビングモードでは、バトルシステムとしてだけでなく、変形シークエンスに注目したいです。無理な巨大化などはなく、一見すると実現しそうな変形ばかりなんですよ!! ゲームとはちょっと外れますが、完全変形するフィギュアといった展開にも期待しています!! （八雲）



成長システムも大幅に進化! ロールを育ててキャラを強化せよ!!

ロールを成長させることでキャラを強化していく、『FFXIII』の成長システム「クリスタリウム」。ゲームの根幹を成すともいえるこのシステムを極めれば、ゲームの本質が見えてくる!

『FFXIII』の成長システム クリスタリウムに迫る!

クリスタリウムとは、キャラクターごとにロールを育て、さまざまなアビリティを取得していくという成長システム。本作では、キャラクター自体にレベルはなく、このロールを育てることが、そのままキャラの成長へとつながっていくことになる。ここではその基本的な流れを紹介するとともに、実際のアビリティ取得方法を解説!



キャラクターにレベルはない!!

◀ロールを育てないことには、キャラは成長しない。ステータスも、ロールごとのアビリティを取得することで、上昇していく仕組みだ。

クリスタリウムによる成長の流れ

バトルで入手したCPを消費してアビリティを取得、というのが基本的な流れ。ロールごとに育てるのがポイントだ。

1 ロールを入手する

2 バトルでCP(クリスタルポイント)を溜める

3 育てたいロールを選ぶ

4 成長ルートにパワーラインを引く(CPを消費)

5 パワーラインでつなげたアビリティ取得!!

『FFXIII』の成長はロールの成長!!

本作では、いくらバトルをしてもキャラは強くならない。ロールを育てることで、初めてキャラが強くなる。どのキャラで、どのロールを育てるかは自由なので、カスタマイズ性はかなり高くなる。プレイヤーによって育て方は大きく変わってきそうだ。

CPは経験値のようなもの!

ロールの成長に必要なCPは、バトルをすることで入手できる。本作には経験値が存在しないので、実質的にこのCPが経験値の代わりを果たしているといえる。

ステータスもアビリティでアップ!

取得できるアビリティは、バトルで使えるもの(コマンドアビリティ)と、ステータスアップ(ステータスアビリティ)の2種類。後者を取得すれば、キャラのステータスがアップする。

CPを消費してアビリティを取得!!



クリスタリウムには、成長ルートと呼ばれるものが存在する。これは、網の目状に広がるルート上に、さまざまなアビリティが配置されたもの。実際の成長は、このルート上にCPを消費してパワーラインを引いていくことで行われる。成長ルート上のアビリティをパワーラインでつなげれば、そのアビリティを取得できるというわけだ。なお、取得までに必要なCPはアビリティごとに異なり、画面では「CP COST」で表示される。



成長ルート(パワーライン)

張りめぐらされたロールの成長ルート。形状はロールごと、キャラごとに違う。ルート上で◎ボタンを押すと、CPを消費してパワーラインを引ける。

取得アビリティ

成長ルート上に存在するさまざまなアビリティ。パワーラインでつなげば取得可能。取得するまで、そのさらに先にあるアビリティを見ることはできない。

ロールによって取得アビリティが変わる!!

ロールごとに、取得できるアビリティの傾向が異なる。アタッカーなら攻撃系のアビリティ、ヒーラーなら「ケアル」などの回復魔法など、そのロールに合ったアビリティを取得することが可能だ。なお、各ロールで取得したコマンドアビリティは、そのロールに切り替えているときしか使用できないので注意が必要だ。



同じロールでも **キャラ**によって**違い**がある

▶同じロールでもキャラで成長の仕方は異なる。キャラの得手、不得手の把握も重要になりそうだ。

成長ルートには分岐が存在する!!

各ロールの成長ルートは一本道ではなく、複数の分岐が存在する。このため、どのルートにパワーラインを引いていくかで、アビリティを取得する順番も異なってくる。もちろん、分岐をどう進んでいくかはプレイヤーの好みしだい。同じロールでも、成長の仕方はプレイヤーによってまったく異なることになるだろう。

育て方はプレイヤーの **自由!**



◀CPがあれば、複数のルートを同時に進めていくこともできる。

CHECK クリスタリウムに残された謎!!

ロールごとにレベルが存在するが、これを上げる方法は不明。おそらくレベルが上がれば、成長ルートが広がる!? また、アビリティで上げたステータスは、そのロールでのみ有効なのか、全ロール共通なのかも気になる。



▲ステータスアビリティは現在、HP、物理攻撃、魔法攻撃を確認。そのほかのステータスは？

PLAYBACK FINAL FANTASY 4 成長システム編

ロールを育てるという『FFXIII』での成長システム。その自由なカスタマイズ性と、レベルのない成長システムの根源となったものとは？

☒多彩な「カスタマイズ性」を付加(FFVIIなど)

キャラごとに決まった方向性に成長するのではなく、どんなキャラに育てるかを選べるカスタマイズ性は、シリーズの魅力の1つ。この傾向が特に強かったのが、マテリアで成長した『FFVII』だ。キャラの性能ではなく、装備したマテリアでバトルの特性が決まったため、キャラとマテリアを育てていくという感覚を楽しめた。本作も、キャラではなくロールを育てることで成長。その数も豊富に登場するため、カスタマイズ性はかなり高くなりそうだ。



▲さまざまなマテリアを育てることでキャラも強くなった。

☒クリスタリウムの原型はスフィア盤!?(FFX)

『FFX』で登場したスフィア盤は、アビリティや魔法などの項目が配置された、スゴロクのようなボードのこと。このボード上をS.Lvを消費しながら進み、進路上にあるアビリティなどを取得することでキャラが成長していく。ルートを進んでアビリティを取得していく基本概念や、キャラ自身にレベルがないことなど、今回のクリスタリウムに最も近いシステムだといえるだろう。さらに本作では、ロールごとに取得アビリティが違うので、育成の自由度はもっと高くなりそうだ。



▲どういうルートを通るかで、成長の仕方が変化。スフィア盤自体は全キャラで共有。



▶『FFXII』のライセンスボードはキャラごとに管理。ただしボードの内容は同じだった。

Writer's Column 『FFXIII』ではココに注目!!

自由なカスタマイズが可能なクリスタリウムの楽しさとは？

『FFXIII』ではロールを育てることが、そのままキャラの成長となっているようです。システムだけをみたら、スフィア盤の立体版と考えたらわかりやすそうですね。ちなみにスフィア盤は、成長ルート自体は共通で、キャラごとに初期位置が違ってました。このため、序盤の成長傾向がそれぞれ異なっていたのです。本作では、初期のロールがキャラごとに決まっているようなので、やはり序盤はある程度の成長傾向が決まりそう。それでも、ロールの種類はかなり豊富に登場するらしいので、幅広い成長ができそうです。ロールはバトルでも重要なので、やはり各ロールの役割をちゃんと理解し、誰にどのロールを成長させるかをしっかり考えながら育成していく必要がありそうですね。今のうちから、そういったキャラの育成計画をあれこれと考えておくといいかもです。（さび）



チョコボもさらにパワーアップ!? 広大なパルスの大地を駆ける!

シリーズにはなくてはならない人気者のチョコボ。やはり『FFXIII』でも、移動に宝探しにと、大いに活躍してくれる。ここでは、そんなチョコボの魅力を追いかけてみよう‼

シリーズおなじみのチョコボが『FFXIII』でさらにたくましく?

すでにヒナチョコボの存在は明らかになっていたが、ついに成鳥（!?）となったチョコボの姿が公開に!! 本作でも乗ることで、フィールドを高速で移動できるようになる。下界であるパルスはとにかく広大なため、かなり役立ってくれるだろう。また、ただ移動するだけではなく、地中のお宝、抜け道を発見するなどの能力も持っている。アイテム探しやフィールド探索でも欠かせない存在となってきそうだ‼

チョコボでしか行けない場所も!!



◀チョコボによる移動は、高速になるだけではない。普段ライトニング達では移動できない場所へ行くことも可能。そういった場所は、写真のように黄色いマークが表示される。

ある特定の場所で乗れるように!?



◀チョコボは、ある特定の場所まで進むと乗れるようになるようだ。どうやら写真はパルスのようだが、パルスに生息する野生のチョコボを捕まえることができるのだろうか？

CHECK ヒナチョコボにも注目!!

▼得意げな顔で、見事な着地をみせるヒナ。ちなみに名前はまだ不明だ。



サッズが飼っているというヒナチョコボ。こちらは移動用ではなく、サッズの相方（!?）として登場することに。サブキャラとして、特別なイベントもありそうだ。このヒナチョコボを立派に育てるといった、育成要素にも期待したいところだが……？

モンスターに接触するとLIFEが減少!

本作のチョコボには、LIFEが設定されており、騎乗中に敵のシンボルに接触すると、そのLIFEが1つ減少。そしてすべてのLIFEがなくなると、チョコボはキャラを振り落として逃げてしまう。チョコボ騎乗中でも、敵との接触には十分気をつける必要がある!!



チョコボのLIFE

LIFEは最大3のようだ。減ったLIFEは敵と接触せずに一定時間走れば、自動的に回復する。

チョコボに乗って宝探しもできる!



チョコボは、地中に埋もれたお宝を探す能力を持っている。チョコボでの移動中、頭にアイコンが表示されたら、その場所を掘ってみよう。これで、隠された宝箱をゲットすることができる。思いがけない場所に宝が隠されていることもあるだろう。お宝を求めて、あちこちを探索してみるのも悪くない!?

どんなお宝が眠っている?

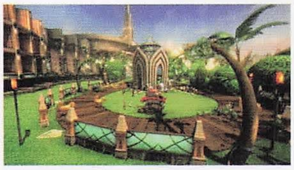
◀宝箱を発見したら「!」マークが表示されるので見逃さないように。なお、発見したあと、どうやって掘り起こすのかはまだ不明。やはり、ギザールの野菜が必要になる!?

コクーンではテーマパークでチョコボに会える!?

ヒナチョコボがペットとして広まっているなら、コクーンでチョコボに乗れてもおかしくない。実際、歓楽都市ノーチラスでは、街に入ってすぐの場所でチョコボが出迎えてくれる。もしかしたら、ここでチョコボをレンタルできるかも?コクーン内でもチョコボに乗れれば、移動はかなり便利になりそうだが……?







歓楽都市ノーチラス

◀▲市民に娯楽を提供するための都市ノーチラス。街そのものが巨大なテーマパークになっている。

CHECK コクーンの都市とフィールドを紹介!

コクーンにあるそのほかのフィールドをチェック。コクーンもパルスに負けないくらいの広さを誇るので、レンタルできるならチョコボで探索したいところだ。



商業都市パルムポルム

◀コクーンでも指折りの大都市。商業区だけでなく、広大な工場地区も存在する。

サンレス水郷





◀▲コクーンでは珍しい、自然環境保全エリア。生態系の研究のために、エリア内の天候を操作する端末が設置されてる(P.21参照)。

PLAYBACK FINAL FANTASY 5 チョコボ編

今や、シリーズになくてはならない存在のチョコボ。ただの乗り物だけにはとどまらない、さまざまな活躍について紹介していこう!!

☒基本は「乗り物」だったチョコボの歴史(FFII~)

フィールドを安全に走れる乗り物として『FFII』で初登場したチョコボ。エンカウントしないという便利さと、愛らしい姿でたちまち大人気となった。その後『FFIII』ではアイテムを預けられるデブチョコボなど、さまざまな種類が登場。『FFVII』ではチョコボ育成やチョコボレースと、八面六臂の活躍を見せてくれた。なお、『FFIII』などの一部のシリーズでは、召喚獣としても登場している。

☒「宝探し」でお宝ゲット!!(FFIXなど)

チョコボの宝探しの原点は、『FFIX』で登場した「ここほれ!チョコボ」。一定時間内に森の中に隠されたアイテムを見つけるミニゲームで、レアな装備を入手することができた。また『FFXI』では、広大なフィールド上をマップに示されたマークを頼りに探し出す本格的な宝探しを搭載。今回の『FFXIII』ではフィールド上で宝探しをするようなので、『FFXI』のシステムに近くなるのだろうか。



▲『FFIX』ではデッドペッパーを与えてお宝探しを開始した。

☒チョコボでしか行けない「抜け道」(FFXなど)

『FFX』ではフィールド上にマークが表示されている場所へチョコボに乗っていくと、普通では行けない場所へと移動できた。また『FFXII』には、チョコボ騎乗中だけ通れる近道があった。『FFXIII』でも、これに似たシステムが採用されているようだ。チョコボは移動が楽になるのはもちろんだが、隠された道を発見するのも楽しみの1つ。近道のほか、隠されたフィールドが存在することも?



◀『FFXII』では騎乗時間に制限があったほか、ターボ移動もできた。

Writer's Column 『FFXIII』ではココに注目!!

レンタルや捕獲も可能!? 『FFXIII』のチョコボの乗り方は?

シド(本作にも登場?)に並んで今やシリーズの顔となったチョコボ。デザインは今までで一番たくましく、長いもみあげ(!?)がとても印象的。それから画面から判断するに、とにかくデカイ!!この大きさは、シリーズ最大ではないでしょうか。もしかしたら個体差とかがあるのかもしれませんね。『FFXII』のときは、ほぼ移動するだけの存在で残念に思ったのですが、今回のチョコボには、育成からレースまで、いろんな活躍をしてくれることに期待します。あのかわいいヒナチョコボ、ぜひ育ててみたいです。育成によって、走るスピードやLIFEなどが変わるとおもしろそうです。またモンスターにぶつかるとLIFEが減るのもおもしろい要素。よそ見しながら乗っているとLIFEが減って帰ってしまうこともありそうで、騎乗中も気が抜けなくなりそうですね。(さび)

Special

発売迫る『FFXIII』のテーマソングやコラボ飲料など、周辺情報をチェック!!

最後を締めくくるのは、菅原紗由理さんへのインタビューとコラボ飲料「エリクサー」をメインにした、『FFXIII』の周辺情報。魅力満載のコラボレーションの数々を見逃すな！

Special 1 テーマソングを担当する菅原紗由理さんが、歌に込めた想いとは!?

菅原紗由理

sayuri sugawara



PROFILE プロフィール



フォーライフミュージックエンタテイメント所属のシンガー。2009年4月8日にミニアルバム「キミに贈る歌」でデビューし、その後『FFXIII』のテーマソング担当に抜擢される。「君がいるから」のほか、ゲーム中で流れる挿入歌「Eternal Love」も彼女が担当している。

歌に秘められたキーワード

──今回の『FFXIII』のテーマソングのお話が来たのはいつ頃ですか？

菅原紗由理氏（以下、敬称略）：今年の6月末ですね。お話を聞いたときは、うれしい気持ちと信じられない気持ちでいっぱいでした。過去に倖田來未さんやアンジェラ・アキさんが『FF』シリーズのテーマソングを担当されていたことは聞いていたので、まさか自分にお話をいただけるなんて。

──ちなみに普段、ゲームは遊ばれますか？

菅原：実家の秋田にいた頃は、よくプレイステーションやゲームボーイで遊んでいました。PS3は持っていないので、今回を機に買おうかなと思っています（笑）。

──本作のコンポーザーである浜渦正志さんとは、どのようなやりとりだったのでしょう。

菅原：今回、作曲は浜渦さんで、作詞は私と中嶋（ユキノ）さんの共同作詞だったのですが、浜渦さんとはレコーディングに入る前などに楽曲の世界観を中心に打ち合わせをさせていただきました。そのときに、ストーリーにおけるキーワードをいくつかいただきました。

──そのキーワードとは？

菅原：具体的には“奇跡”“願い”“永遠”など、『FFXIII』の世界観を表現するような言葉です。これらのキーワードをいただいて、それをもとにイメージを広げていきました。メロディの大枠は先にでき上がっていて、それに合わせて再度、中嶋さんとミーティングを重ねて詞を作っていった流れです。これまでのレコーディングでも同じ流れだったので、いつもと変わらない感覚で仕事ができましたね。

──振り返ってみて、実作業は大変でしたか？

菅原：そうですね。お話をいただいた時期も関係して、7月や8月あたりはスタジオに缶詰状態でした（笑）。毎

Special 2 サントリーとのコラボ飲料「ELIXIR（エリクサー）」もいよいよ発売!

スクウェア・エニックスとサントリー食品株式会社のコラボ飲料「エリクサー」が、まもなく発売となる。過去にも「ポーション」を題材にしたコラボ飲料が登場したが、『FFXIII』では「ポーション」から「エリクサー」に大幅進化。「エリクサー」はHPやMPを全回復するアイテムとしてシリーズのなかでも有名だが、清涼飲料水となった効果のほどは!? 開発者の声とともに、その内容をチェックしていこう。



◀12月8日を皮切りに、3つの商品で展開が始まる。



▲これがコンプリートボックスの内容。外装の箱も、飾るにふさわしい上質な素材が使われており、中身だけではない豪華仕様。



▲フィギュア付きのほうは「エリクサー」の味自体も異なる。

「エリクサー」は3つの商品で展開

キャラクター缶（全16種）

- 発売日：12月8日予定
- 価格：¥200（税込）
- 350ml缶、レモン風味微炭酸

最も早く発売される定番商品で、メインキャラなどのCGを缶にプリント。缶の上部には、ライトニングのイメージカラーであるピンクのラインバーが引かれ、表面は虹色に輝く光沢仕上げ。

FINAL FANTASY XIII ELIXIR PREMIUM COMPLETE BOX

- 発売日：12月15日予定
- 価格：¥4,980（税込）、3万セット限定
- 350ml缶16種、オリジナルタンブラー&シリアルプレート付き、レモン風味微炭酸

全16種類のキャラクター缶が専用のボックスに収納されているほか、オリジナルタンブラーとシリアルプレートが付属される。キャラクター缶を一気にコンプリートしたい人に、オススメの商品だ。

FINAL FANTASY XIII ELIXIR with TRADING ARTS® MINI

- 発売日：12月22日予定
- 価格：¥980（税込）、限定販売
- 350ml缶、フィギュア1体付き（全6種）、アロエ風味微炭酸

ゲーム発売後に展開予定の商品。通常のキャラクター缶と異なる味の「エリクサー」1本と、メインキャラのフィギュア1体が同梱されている。缶にプリントされたデザインも、この商品専用だ。

「エリクサー」試飲インプレッション

取材後には、待ってましたとばかりの試飲タイム！ 味の異なる2種類の「エリクサー」をいただいてきました。色はどちらも無色透明で、味わいはスッキリ爽やか系。微炭酸ということもあって、ゴクゴク飲める感じです。そして、「エリクサー」ということで、もちろん飲んだあとは疲労回復効果バリバリ。カフェインやローヤルゼリー、ビタミンなどもふんだんに入っているので、徹夜明けの体と心が癒されました！



CHECK テーマソング「君がいるから」のマキシシングルが12月2日にリリース！

本作のテーマソング「君がいるから」をはじめ、全6トラックを収録したマキシシングルが12月2日にリリースされる。CDは通常盤と初回生産限定盤の2種類あり、限定盤のほうには「FFXIII Promotion Video TGS Open Ver.」が収録されたスペシャルDVDが付属される。詳しい商品情報は、菅原紗由理さんの公式サイトやフォーライフミュージックエンタテイメントの公式サイトで確認可能。気になる人は、ゲームソフトに先駆けてチェックしてみよう。



「君がいるから」

- 2009年12月2日発売
- マキシシングル
- 通常盤:¥1,200(税込)、初回生産限定盤:¥1,500(税込)

日たくさんの言葉を考えては当てはめて……の試行錯誤の日々が続いて、これまでにない苦労を味わいましたが、とても楽しかったです。あらためて作詞は奥が深いんだなと、そのとき再認識しましたね。あと、9月8日にはゲームの発表会で「君がいるから」を初披露する場面があったので、8月中にはなんとしても楽曲を完成させなくてはならなかったんです。

——発表会では、聴いていた私達もとても感動しました。

菅原：ありがとうございます！　当日、何度かリハーサルはあったのですが、本番はずっと緊張していました。あんなに見事なオーケストラをバックに歌えたのは初めてで、とにかく緊張と感動でいっぱいで、思わず泣きそうになったくらいです。あの時は、もうとにかく思いを伝えたい一心で歌っていたのを覚えています。

夢に向かってがんばっている人へ

——ご自身は「君がいるから」という曲にどのようなイメージを持っていますか？

菅原：夢に向かってがんばっている人の背中を、少しでもあと押しできるような曲になっているとうれしいです。完成したものをあらためて聴いてみると、ちょうど夢や将来のことで不安になっていた自分を勇気づけるような詞にもなっていることに気付きました。歌詞が自分の気持ちを素直に表している感じなんです。

——挿入歌の「Eternal Love」はまだお披露目されていませんが、どのような曲なのでしょうか？

菅原：これも自分の実体験が歌詞に表れている曲なんです。ちょうどスノウとセラが花火を見ているシーンで流れるのですが、そのとき2人の頭にあるだろう「この時間が永遠に続けばいい」など恋人同士なら誰もが一度は思うような気持ちを歌詞に込めています。実際にそのシーンの映像を観させてもらってから、中嶋さんと一緒に自分の恋愛体験を交えて言葉を模索していきました。



◀挿入歌の「Eternal Love」は、スノウとセラが花火を見る場面で流れるようだ。

——曲のなかで特に聴いてほしいフレーズや歌詞は？

菅原：そうですね……あえて挙げるなら、「君がいるから」は、サビの「声にして伝えることができたなら　未来は広がっていくよ」という部分ですね。特に自分の気持ちがそのまま表れている部分でもあるので。先ほども言ったように、聴いた方の背中をちょっとでもあと押しできる曲になっていればうれしいです。「Eternal Love」のほうは、恋愛をしている人の心情を歌に盛り込んでいます。だから恋をしている人、特に自分と同じ女性の方に多く聴いていただきたいですね。リリースされる時期はクリスマスでカップルも多い頃ですし（笑）。

——最後に、読者にメッセージをお願いします。

菅原：今回のテーマソングは1つの応援歌にもなっているので、今、自分の進む道に迷っている人、前に一歩踏み出すのにためらっている人に聴いてほしいです。『FFXIII』で初めて私の曲を聴く方もいると思いますが、ぜひこの曲を多くの方に聴いてほしいです。

「テーマソングは応援歌でもあるんです」

「FFXIII」トピックス

●PS3本体同梱版をチェック！

ゲームソフトと新型PS3本体がセットとなった同梱版「LIGHTNING EDITION」が、ソフトと同時発売！　同梱されるPS3は、HDD容量250GBを搭載しているほか、前面にライトニングがプリントされた限定デザインの仕様になっている。



PlayStation 3
FINAL FANTASY XIII
LIGHTNING EDITION
価格:¥41,600(税込)

オリジナル仕様の本体が光る！



▶純白のPS3本体に、ライトニングがピンク色でプリントされている。これを機に、新型PS3に買い換える!?

●『FFXIV』の特別コードがソフトに封入！

2010年にPS3&PCでサービス開始予定の『FFXIV』。このゲームで使用できる特別なキャンペーンコードが、『FFXIII』の初回生産分に封入されるという。『FFXIV』のサービス開始後にこのコードを登録すると、『FFXIV』ゲーム中でシークレットアイテムがもらえるとのことだ。



◀『FFXIV』を心待ちにしている人は、ぜひゲットしておきたい。

「エリクサー」開発秘話　成分的にもまさに「エリクサー」!!



サントリー食品株式会社 食品事業部
松橋雄人氏

サントリー側のスタッフとして、さまざまな商品企画や提案を持ち込み、「エリクサー」の発売を実現した。

——今回、「ポーション」から「エリクサー」に変わった理由は？

松橋雄人氏（以下、敬称略）：最新作である『FFXIII』は、シリーズのなかでも1つの集大成的な作品だと思っています。そこで、これまで展開してきた「ポーション」においても今回は何か箔がつく形で提供したいと考え、行き着いたのが上位回復アイテムの「エリクサー」でした。ネット上でも、「『FFXIII』はエリクサーだろう」という意見もあり、僕らのなかでもエリクサーがふさわしいだろうと考えていたんです。

——中身も「ポーション」から変化しているのですか？

松橋：それはもう、やはり「エリクサー」ですから。一応、科学的にも「ポーション」のときより疲労回復にいいとされる成分を多く配合しています。ローヤルゼリーは約3倍、カフェインは約4倍になり、ビタミンB1やB6なども入っているので、成分的にもきちんと「ポーション」の上位版という形になっています。ゲームをプレイするときのひと休み用として、手元に置いておくといいかもしれませんね。全回復する「エリクサー」なので、飲むのは1日に1本くらいで十分だと思います(笑)。

——開発で苦労された点は？

松橋：飲料水で「エリクサー」を表現するという点は、ずっと悩みの種でしたね。また“MP回復”をどう表現しようかと案を出し続けていたら、途中で開発の方から「『FFXIII』ではMPの概念はありません」と言われてしまったり(笑)。また、コンプリートボックスについても、ただキャラクター缶をコンプリートできるだけの商品だとつまらないので、そこをどう豪華なものにするかで苦労しました。最終的にはシリアルプレートなどで限定感を出し、外装はシンプルながらも上質の素材で仕上げました。缶の中身がある状態だとボックス全体の重さもかなりあって、それだけで高級感を体感できますよ。

——今後の展開というのは？

松橋：とりあえず、今回の「エリクサー」でひと区切りついたとは思っていますが、今後の展開も構想はしています。どのような形になるかはまだわかりませんが、次にみなさんにコラボ商品を届けるときは、何か別の切り口を目指したいですね。

『FFXIII』大注目宣言！ いよいよ発売日に向けてカウントダウン開始！

初めてその姿を映像で見てから、早3年余り。待ちに待った『FFXIII』をプレイできる日が、もうそこまで来ている。戦闘、成長システムのどれをとっても次世代のRPGを感じさせるが、やはり期待が高まるのは『FF』シリーズの肝でもある物語だ。ディレクターの鳥山求氏によると、『FFXIII』の物語は登場人物達の“決意”がテーマだという。これは、ルシになった者達それぞれが、どのように苦悩して、そこからどんな決意を見出すのかということだ。また本作のメインキャラ達は、初めから打ち解けているわけではなく、むしろその逆が多い。ライトニングとスノウ、ホープとスノウなど、最初は反発し合う彼らの関係がゲームでどのような決着を見せるのか。そのかつてない人間ドラマに注目せよ！

人間ドラマに期待大！



◀登場キャラがどのように苦悩し、成長するのか。その葛藤の物語に注目!!

次号Vol.4（12月17日発売）では同日発売の『FFXIII』を徹底攻略！！

Tales of Graces®

テイルズ オブ グレイセス

大切なものを守るために――!!



『テイルズ オブ』シリーズと共に歩んできたライターから見る『TOG』

ど〜も〜。『テイルズ オブ』シリーズ専門ライターと言っても過言ではない、れいちんです。約10年以上に渡って本シリーズ作を遊び倒しているわけですが、どのタイトルも「ブレない『テイルズ オブ』らしさ」と「画期的な新要素」をバランスよく持ち合わせているのが見事なところ。この『TOG』にも、それはしっかり受け継がれています。まずWiiでは初となる、いのまたむつみ氏デザインのキャラクター。それぞれにファンがつきそうな個性派ぞろいです。個人的には、天才技術者のパスカルがお気に入り♥　次にリニアモーションバトルシステム（以下LMBS）と呼ばれるアクション性の高い戦闘ですが、かつてない程自由度が高く、戦略しがいありまくりです。ちなみに本作のシナリオは『TOL』などを担当した田中豪氏が手がけたということで、ますます期待が高まりました。今号では、そんな『TOG』の魅力を余すことなくお届け!!　　（文:れいちん）

彼らは旅立つ。



テイルズ オブ グレイセス			
2009年12月10日発売	¥7,329(税込)		
Wii	ジャンル	RPG(守る強さを知るRPG)	ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス	冒険
	備　考	プレイ人数:1人(戦闘時のみ最大4人)	育成

人気RPG『テイルズ オブ』シリーズの最新作、『テイルズ オブ グレイセス(以下TOG)』。その気になる内容を、全10ページに渡って徹底追求！プロデューサーである馬場英雄氏へのインタビューから判明した、数々の注目情報も必見だ。

予約特典や周辺情報にも注目！

TOPIC 1
豪華ダブル予約特典！

『TOG』を予約すると、スペシャルスキットドラマや声優インタビューなどが収録された、「ドラマチックDVD～大人になりたい？篇～」がもらえる。さらに、このDVDのジャケット内面に記載されたダウンロードコードをゲーム内で入力すると、『TOG』のアスベル、ソフィ、シェリアを『テイルズ オブ ヴェスペリア』のユーリ、パティ、リタ風の衣装に着せ替えられるのだ！（※）



TOPIC 2
Wii本体同梱版発売決定！

『TOG』の発売日に、ソフトとWii本体（シロ）、クラシックコントローラーPRO（シロ）を同梱した「スペシャルパック」も同時発売される。数量限定販売なので、確実に手に入れたい人は予約をしよう。



TOPIC 3
あのマーボーカレーがついに商品化！

シリーズ作ではおなじみの料理「マーボーカレー」が、ハウス食品よりレトルト商品として発売される！12月7日から全国発売開始となるので、幻の味をぜひその舌で確かめてほしい!!



コクの中辛
まろやか中辛

※予約特典は数に限りがあります。詳しくは店頭でお問い合わせください。
※デザインは仮のもので、実際の物とは異なります。
※このソフトは無償配布の特典のため、万一、キズが付いたり、誤動作などが起きた場合でもディスクのお取替えは出来ません。
※ダウンロードコードを利用する際には、Wii本体をインターネットに接続する環境が必要になります。

World & Story [ワールド&ストーリー]

3つの国をめぐり描かれていく、激動の物語とは――!?

Wii初の、マザーシップタイトルとなる『TOG』。いったいどんな冒険が待ち受けているのか、期待は膨らむばかりだが、残念ながらまだ物語の全貌は明らかにされていない。ただし、本作に掲げられた「己の信念を守る」「大切な人を守る」という2つのキーワードと、馬場氏のコメントから、その世界の片鱗が見えてくるはずだ。

物語の舞台となるのは、空が海で覆われている世界・エフィネア。そこでは煇石（クリアス）と呼ばれる物質に含まれる原素（エレス）を用いた文明が栄えており、ウィンドル、ストラタ、フェンデルという3つの国が互いに国力を拮抗させながら存在している。なお、主人公のアスベルは、ウィンドルの辺境、ラントの街に居を構える領主アストン家の長男である。果たして、彼を待つ運命とは!?

▼それぞれの仕草や表情から、その人物の性格が伝わってくるキャラグラフィック。





▲大きな吊り橋を渡ろうとしているアスベル。その先には神殿のような建物がある居住区が。やわらかい色彩で描かれた風景は、『テイルズ オブ』シリーズの特徴でもある。

1 無限の可能性が待ち受け、プレイヤーの冒険心をくすぐる広大なフィールド

緑豊かな大地や雪深い街、さらには神秘的な洞窟など、アスベルたちの行く手には実にさまざまなフィールドが待ち受けている。今回、乗り物の存在も明らかになったので、それを利用して国と国とを巡ることになるのかもしれない。ちなみに、フィールドマップ画面ではモンスターが動き回っており、それに接触すると戦闘へと突入。当然、避けながら先に進むことも可能だ。また、ふとしたところに宝箱が置いてあったり、アイテムが落ちていることがあるので、それらを探しながら冒険するという楽しみもある。



◀雪が降り積もる街。過去作では雪の降る街で重要なイベントが起こることが多かった。『TOG』では……!?



◀海に面した洞窟。空が海で覆われた世界だが、どうやら地上にも海があるようだ。ちょっと不思議な感覚かも。



▲水平線が見渡せる高台にある、大きな木の前に立つアスベル。風で洋服がなびいている。

さまざまな乗り物も充実!

シャトル

何やらすごい技術力によって作られたように見えるシャトル。その名のとおり空を飛ぶ乗り物か？





亀車

「かめにん」という種族（？）が運行している亀車（かめしゃ）。街と街の移動で活躍してくれそうだ。

船

地上の海に浮かぶ船。国と国との行き来に利用するのだろうか。船上でのイベントがあるのか気になる。



アスベル・ラント

CV 櫻井孝宏

WRITER'S CHECK

どことなく『テイルズ オブ ファンタジア』のクレスを彷彿とさせる、久々の正統派主人公というイメージ。かなりマジメっぽい雰囲気だけど？

PRODUCER'S COMMENT

馬場：アスベルは真面目で心がキレイなんです。変なクセもないですし。弱点があるとすれば、ちょっと鈍感かな。鈍いところはあります。

「故郷を出る時に誓ったんです。もう誰も失いたくない…その為に強くなるって」

●年齢：18歳　●身長：175cm　●体重：65kg　●戦闘タイプ：剣士
●戦闘スタイル：ⓐボタン／帯刀技　ⓑボタン／抜刀術

隣国フェンデルとの国境地帯に位置するラント領領主・アストンの長男。幼い頃から将来領主となるべく、いろいろな心構えを聞かされて育った。だが、本人は騎士になりたいという思いも強く抱いている。戦闘では、剣を納めたまま鞘や蹴りで攻撃する帯刀技と、広範囲を攻撃できる抜刀術を得意とする。

チャット表情集



水着姿



2 物語のカギを握る!? 幼少時代

本作ではシリーズで初めて、主人公たちの少年時代も描かれる。少年時代、ラントの街で弟のヒューバートや幼なじみのシェリアと、天真爛漫にのびのびと過ごしていたアスベル。しかしある事件が発生し、それがきっかけで彼は「強くなりたい」と思い、騎士養成学校への入学を決意するのだ。なお、少年の頃のアスベルは見栄っ張りなところがあるも、面倒見がよく、困った人を見ると放っておけない性格だったようだ。





◀子どもの頃のヒューバートは、気が弱く控え目な性格で、いつもオドオドしている。どうやら、アスベルに振り回されていたようだ。

なぜソフィがいるのか!?



▲お兄さんぶって、ヒューバートに注意するアスベル。その背後には、なぜか本作のヒロイン・ソフィの姿がある。







◀ウィンドル王国の王子であるリチャードは、他人に心を開かない性格だったが、アスベルと友だちになり、子どもらしさを取り戻していく。

教えて! 妄想炸裂 馬場さん!!

空が海の世界って、なかなか想像ができないんですが、どんな感じなんですか？　あと、空が海ってことは、上を見上げると常に同じ風景が広がっているんでしょうか？　だとしたら、過去作にあったような、時間で風景が変わることはないんですかね？　知りたーーい！

馬場：イメージとしては、星が水で覆われているような感じですね。水は透明感があるので、星とかそういったものは地上から見えます。ゲーム内での時間の概念があるかどうかは、いろいろな画面写真から想像をふくらませてもらえれば、と思います（ニヤリ）。

馬場氏入魂の一筆

乞うご期待！

3 それぞれの想いを抱え、アスベルのもとに集う仲間たち

騎士養成学校に入学したアスベルは、やがて立派な剣士として成長を遂げる。しかし、父の死により彼は騎士という夢をあきらめ、ラント領主を継ぐことを余儀なくされるのだった。しかも、隣国よりの使者に領主の座を奪われることに…。そんなさなか、ソフィと出会ったアスベルは、激しい運命の渦に巻き込まれていく。



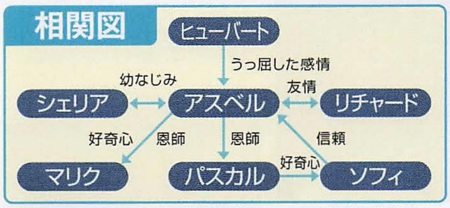
▲アスベルの幼なじみで、彼に淡い想いを抱くシェリア。ソフィと彼女の関係はどうなる？



◀成長したヒューバートは、アスベルにトゲのある物言いをする。



▶記憶のない彼女に、アスベルは花と同じ「ソフィ」という名を与える。





▲旅で偶然出会うパスカルと、アスベルの恩師・マリクも仲間として旅に同行。いったいどんな冒険になるのか、今から胸が高鳴る！



ソフィ CV 花澤香菜

「わたしがアスベルを守る。あの時のようにはさせない」

●年齢：？　●身長：148cm　●体重：39kg　●戦闘タイプ：光子格闘
●戦闘スタイル：ⓐボタン／格闘技　ⓑボタン／再生術

『TOG』のヒロインで、ラントとフェンデルの国境紛争のさなか、アスベルと出会う。身を守るための戦いに慣れており、アスベルと共にフェンデル軍を退ける。だが、記憶喪失で自ら積極的に人と関わろうとはしない。なお戦闘では、打撃を繰り出す格闘技と、治癒や能力の強化ができる再生術を使用。

WRITER'S CHECK

年齢「？」の時点で、キーキャラクターの予感がプンプンします！　口数が少ない感じも、ある一定の層にはギュンギュン来ると思うんですが!!

PRODUCER'S COMMENT

馬場：ソフィはいろんなイベントを見るとわかるんですけど、非常にかわいいんです。表情とかいろいろ。守りたいって気持ちになります。

チャット表情集



水着姿



Battle [バトル]

『テイルズ オブ』らしい戦闘ながら、新境地を開拓!!

シリーズとおしてアクション性が高く、オリジナリティあふれるバトルが、『TOG』でさらにパワーアップ！ その名も、「スタイルシフト LMBS」。PS2版『テイルズ オブ デスティニー』に搭載され、好評を博した「チェインキャパ（以下CC）」という要素を引き継ぎ、なおかつそれをより生かせる「スタイルシフト」というシステムが採用されている。これにより、簡単なボタン操作でよりテクニカルな戦い方を実践できるようになった。とはいえ、ACTが苦手な人は、ガチャプレイでもちゃんと楽しめるので、そこはご安心あれ。



▶コンボがうまく決まったときの爽快感はハンパない！ 派手なエフェクトも迫力満点だ。

画面の見方



エレスゲージ
戦闘で生じるエレス（原素）の力を表したもの。真ん中より上が味方側、下が敵側のエレスを示している。

クリティカルゲージ
戦闘中の行動によって増減する。ゲージが満タンになるとCCの上限が1つ増えて、クリティカルヒットが発生する。

チェインキャパ
攻撃などのアクションを行うのに必要な数値。CCの数値がある限り、連続して行動することができる。「0」になっても自動的にすぐ回復する。

1 画期的なシステム！ チェインキャパ

戦闘中、何をするにも関係してくるCCは、装備する武器によってその下限と上限が変わる。CCの数値を見て、どんな術技を中心に使っていくか戦略を練ることが大切だ。なお、戦闘中にCCが増減する条件は右を参照。

CCが増える条件
- 時間の経過
- 敵の攻撃をタイミングよく回避
- 攻撃回避からの反撃
- クリティカルをヒットさせる ……など

CCが減る条件
- 術技を使用
- 敵からクリティカルヒットを受けたとき
- アラウンドステップ使用時 ……など

▼クリティカルをヒットをさせてCCを回復。これですぐに技を発動できる。

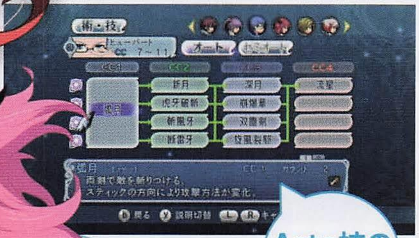


2 多彩な攻撃を実現！ スタイルシフト

「スタイルシフト」とは、ⓐボタンでArts技、ⓑボタンで術技と、2つのボタンで瞬時に異なるスタイルの攻撃が放てるシステム。Arts技はCC1の技からCC4の技まで覚えることができる。また、CC2～CC4の技はそれぞれ4つあり、アナログキーの上下左右に振り分けて設定することが可能。実際どのように術技を使っていくかは、以下を参照。

CCが「11」ある場合の攻撃方法一例

ⓐボタン	瞬突 CC1	刹牙 CC2	双衝 CC3	葬刃 CC4	瞬突 CC1	Arts技のみで組み立てた攻撃方法。Arts技は必ずCC1の技からしか発動できないので注意しよう。
ⓑボタン	魔王炎撃波 CC4	風牙絶咬 CC3	魔王炎撃波 CC4			ⓑボタンの術技のみを使った攻撃方法。術技の場合、CCさえあればいきなりCC4の術技を使うこともできる。
ⓐⓑ混合	瞬突 CC1	潜身脚 CC2	朧月夜 CC3	雷斬衝 CC2	風牙絶咬 CC3	Arts技と術技を複合させた攻撃。発動するまでのカウントが「0」の術技を合わせれば、連続ヒットが狙える。



Arts技のつながり

◀写真のように、Arts技はCC1のものから順番に覚えていく。同じ消費CCの技のどれを使うかはプレイヤー次第。なお、どのような順番で習得していくのかは、現時点では不明だ。

▼常に残りのCCに気を配り、状況に合わせた行動をとることが大切。





シェリア・バーンズ

CV 河原木志穂

「ついて来たいと言ったのは私よ。これくらい……覚悟してた」

●年齢：18歳 ●身長：160cm ●体重：47kg ●戦闘タイプ：治療士
●戦闘スタイル：ⓐボタン／投剣技 ⓑボタン／神聖術

ラント領に暮らしており、ラント家に仕える執事・フレデリックを祖父に持つ。明るく面倒見のいい性格で、幼なじみのアスベルにはほのかな恋心を抱いている。治癒術が得意で、戦闘でも治癒術や仲間を支援する神聖術を使用。攻撃の場合は、袖に仕込んだ短剣を投げつける投剣技で敵に挑む。

WRITER'S CHECK

ソフィよりも、正統派ヒロインって感じのシェリアですが、彼女のパーティでのポジションってどんな感じなんですか？ 興味しんしん丸。

PRODUCER'S COMMENT

馬場：僕のなかでは裏ヒロインです。パーティ内では、面倒見の良いお母さんという感じかなぁ。そんな雰囲気の表現もゲーム中にあります。

チャット表情集



水着姿



3 軽やかに移動！ アラウンドステップ

前後左右にステップを行うアクション。敵の攻撃の回避や、背後に回り込んでの攻撃など、さまざまな場面で活躍するアクションだ。回避して反撃を加えたり、敵を引きつけてステップで回避するとCCが回復するメリットがある。



▲敵の目の前から、アラウンドステップで攻撃を回避して……。



▲そのまま敵の背後まで移動し、スキを見て攻撃！

4 必殺の一撃！ クリティカルゲージ

「クリティカルゲージ」は、敵に攻撃を多くヒットさせたり、相手の攻撃を的確に回避、もしくは防御することで増えていく。逆に敵からダメージを受けるとゲージが下がり、「0」になるとクリティカルヒットを受け、なおかつCCも減ってしまう。そうならないためにも、むやみな空振りはせず、確実にヒットを狙いたい。



▶腕に自信のない人は、ヒット＆アウェイで地道にゲージを溜めて、クリティカルヒットを狙おう。

5 CCが全快に！ エレスゲージ

「エレスゲージ」が満タンになると、「エレスライズ」状態に突入し、一定時間常にCCが全快となり術技が使い放題になる。さらに、エレスライズ中はエレスゲージの場所に「秘奥義ゲージ」が表示され、それが満タンになると秘奥義が発動できる。



◀エレスライズ状態に突入。なお、敵のエレスゲージがMAXになると、「エレスブレイク」となり、攻撃してもダメージが与えにくくなる。



秘奥義発動！

▶エレスライズ中に攻撃して秘奥義ゲージを満タンにすれば、強力な秘奥義が使える！

6 条件に挑め！ テクニカルボーナス

戦闘中にさまざまな条件を満たすと、「テクニカルボーナス」が発生。戦闘後に得られるボーナスの倍率が上がり、次の戦闘時に同系列で難易度の上がった条件が提示される。

▼テクニカルボーナスには「20秒で敵を撃破！」など、いろいろな条件があり、クリアするごとに難易度が上がっていく。



7 ボタンひとつで キャラチェンジ

戦闘中に操作キャラを変えたい場合、十字ボタンの上下左右で簡単に変更できる。キャラチェンジをフル活用すれば、コンボを狙ったり、素早い回復が行えたりと、何かと便利！　とくに長期戦となるボス戦では、より活用できそうだ。

▼敵が1体の場合、連続コンボを狙う絶好のチャンス。十字ボタンの上下左右にどのキャラが対応しているかは、画面で確認できる。





誰で攻撃する？

教えて！ 妄想炸裂 馬場さん!!

まさかの大進化を遂げた戦闘。めちゃくちゃおもしろいです。とくにアラウンドステップが気持ちイイ♥ ぶっちゃけ、こんなに新要素が搭載されているとは思いませんでした。馬場さん的に、今作の戦闘でとくに挑戦した部分ってどこですか？　全部って言われそうですが（笑）。

馬場：今回も、新しい戦闘システムを表現したいというのが大前提だった。で、そこに格闘ゲームの要素をライトな感じで落とし込めないかと思いまして。ステップで簡単に攻撃を回避し、カウンターを決めるといったアラウンドステップも、そうした考えから生まれました。

馬場氏入魂の一筆

爽快！

ヒューバート・オズウェル

CV 水島大宙



「そういう甘い考え方は嫌いです」

●年齢：17歳　●身長：171cm　●体重：62kg　●戦闘タイプ：煇術剣士
●戦闘スタイル：ⓐボタン／両剣技　ⓑボタン／双銃術

幼い頃は内気だったが、持ち前の辛抱強さで鍛錬を重ね、現在はストラタ軍に所属。若いながら少佐の地位に就いている。合理的かつ生真面目な性格で、兄のアスベルにうっ屈した感情を持っている。なお、戦闘では両剣による直接攻撃を行う両剣技と、鋌術弾を撃つ双銃による遠距離攻撃・双銃術を使う。

チャット表情集



水着姿



WRITER'S CHECK

生真面目で融通が利かないって、かなり感じ悪いんですけど。もしかしてツンデレ君ですか？　だとしたら、お姉さま方に人気出そうですけど。

馬場：意表をついて突っ込まれるとドキッとしちゃうところはありますね。幼少期はお兄ちゃんの後ろを付いて歩く、もじもじ君でしたから。

PRODUCER'S COMMENT

System［システム］

やり込み要素と遊び心あふれるその内容とは？

やり込み要素のある「デュアライズ」や便利な「エレスポット」と、これまでにないシステムが新登場。また、シリーズファンにはおなじみの「称号」はもちろん、「チャット」は、よりキャラクターの個性が伝わる「グルーヴィーチャット」にパワーアップ！　これらのバラエティ豊かなシステムが本作の大きな魅力のひとつだ。ここでは、冒険をより楽しく彩る4つのシステムをクローズアップ。その気になる内容に迫っていこう。



◀道具屋では2つのアイテムを合成する、デュアライズを行える。



◀キャラクター同士のやりとりが楽しいグルーヴィーチャット。



◀今作でも装備することで着替えられる称号が登場。全員水着姿でなんだかおかしなことに……（笑）。

1 使いこなせば便利！ エレスポット

エレスポットとは、その名のとおりポット型のアイテムのこと。これにいろいろなアイテムをセットすれば、エナジーを消費して自動的に料理を行ったり、HPを回復するグミなどのアイテムを生成したりすることができる。ちなみに、エレスポットにはいくつかアイテムがセットでき、優先順位の高いものから自動的に使われていく。例えばHPを回復したいなら、その効果があるアイテムをあらかじめセットしておこう。そうすれば、回復術などをわざわざ使わずとも、自動的に戦闘中や戦闘終了後にHPを回復してくれるのだ。

おにぎりをセット



▲最優先で使用したいから、エレスポットのアイテム欄の一番上に「おにぎり」をセット。



▲戦闘中、おにぎりの効果が発動。過去作のように「料理」する手間が省けて便利！



パスカル

CV 植田佳奈

2 何が出来るかお楽しみ♪ デュアライズ

2つのアイテムを合成して、新たなアイテムを誕生させるシステムがこれ。武器や防具の強化、料理の作成、換金アイテムの作成など、さまざまなアイテムを合成することによって作ることが可能。また、武器や防具は合成する素材によって、いろいろな効果を付加することができる。つまり、デュアライズでしか作れない武具があるということだ。さらに、ときにはレアなアイテムが誕生することもあるらしい！　これは、かなりハマりそうだ。



▲「りんご」と「グミの実」を合成させたら、アップルグミができた。



▲合成する素材によっては、ランダムでレアなアイテムが出来ることも……！

「やっぱり、旅は道連れって言うしね！」

●年齢：22歳　●身長：155cm　●体重：45kg　●戦闘タイプ：法陣士
●戦闘スタイル：ⓐボタン／長銃技　ⓑボタン／法陣術

好奇心旺盛で屈託がない、頭脳明晰な天才技術者。核心をついた言葉を口にしたり、突拍子もない行動で周囲を驚かせたりするムードメーカー的存在だ。戦闘時は、杖に仕込んだ長銃による銃術弾で遠距離攻撃を行う長銃技と、自分を中心にして周囲を攻撃する陣術・法陣術を用いて戦う。

WRITER'S CHECK

『テイルズ オブ デスティニー2』のハロルド臭がほんのりします。気のせいですか？　ちなみに、うちの編集長、イチ押しのキャラクターです。

PRODUCER'S COMMENT

馬場：彼女はおもしろい！　彼女のサブイベントも、楽しいものばかりです。ハロルドに近いかなぁ……まぁ、ある意味ぶっ飛んでますね。

チャット表情集



水着姿



3 毎度おなじみ!? いろいろな着せ替えもできちゃう! 称号

条件を満たすことによって得られる称号をセットすると、さまざまなスキルを習得することが可能。称号には装備しているあいだに効果を発揮する「装備効果」と、装備して戦闘をし、SP（スキルポイント）を得ることで習得できる「マスタリースキル」の2つの効果がある。後者は習得後に称号を付け替えても、永続的に効果を発揮。どのスキルを上げたいかで、称号の付け替えが必要となってくる。また、装備することでキャラクターの衣装が変わる、特殊な称号も用意されている。



◀どの称号を装備するかで、キャラの成長の仕方も変わる。



▲着替えた衣装はこんなふうに、イベントシーンにも反映されるのだ。

▼着替えの称号を装備している限り、フィールドでも戦闘でもその姿。……笑える。


さらに テーマソングを担当するBoAさんと同じ衣装も!!

『TOG』のテーマソングを唄うのは、日本だけにとどまらず世界で活躍する歌姫・BoAさん。 それだけではなく、なんとBoAさんがコンサートで着ていたものと同じ衣装に着せ替えられる称号があるという!! BoAさんの衣装を着たシェリアはとってもキュート♥ 称号は右のマキシシングルを買うと入手可能だ。





「まもりたい ~White Wishes~」
『TOG』のために書き下ろされた、スペシャルなテーマソング。
●発売日：12月9日
●価格：1,050円（税込）



4 仲間同士の掛け合いが見逃せない! グルーヴィーチャット

仲間たちの日常会話や、冒険のヒントなどが語られるグルーヴィーチャット。これまでの「チャット」と大きく異なる点は、チビキャラやカットインがふんだんに使われていること！ 普通にプレイしていただけではわからない、各キャラクターの性格や相関関係などがグルーヴィーチャットで白日のもとにさらけ出されるかも!? キャラの表情やポーズも豊富に用意されているので、ちょっとしたアニメ感覚で楽しめるだろう。ちなみに、イベントを進めると発生するもののほかに、特殊な条件をクリアしないと見られないものもある。


▲物語の進行に関係した、シリアスなチャットも、もちろんある。


▲キャラクターの個性が一目瞭然。パスカルのチャットは楽しそうだ。

今作ではカットインまで搭載!



▲これは幼少時代のチャット。ヒューバートのほっぺたをつねるソフィ。いったいどんな経緯が？ それにしてもチビキャラがカワイイ♥

妄想炸裂 教えて! 馬場さん!!

今回、称号もチャットもかなりパワーアップしていますね。両方とも、ものすごい数がありそうですが、ぶっちゃけどのくらいあるんですか？
あと、称号の衣装って水着以外に何があるんですかぁ～。所得しにくいやつも当然ありますよね……。こっそり教えてください（真顔）。

馬場：チャットは台本（約1.5cm）1冊ぶん以上あります。称号はコンプリートが大変な程あります。着せ替え称号については、ソフィの場合ゴシック系なものがあったり、アスベルとマリクは正装した感じのもありますし、パスカルは年齢を詐称するような衣装も用意してます（笑）。

馬場氏入魂の一筆
奥深い！



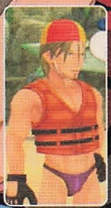
マリク・シザース
CV 東地宏樹

「騎士になっただけでは守れぬものもある事を覚えておけ」

●年齢：40歳 ●身長：186cm ●体重：76kg ●戦闘タイプ：投刃剣士
●戦闘スタイル：ⓐボタン／操刃技 ⓑボタン／攻撃術

ウィンドル王国の王都・バロニアにある騎士学校の教官で、アスベルの恩師にあたる人物。基本的には真面目だが、適度なフランクさと大人の余裕を兼ね備えている。戦闘では、鎌状のブーメランを投げ、煇術による遠隔操作で軌道を操る操刃技と、さまざまな属性の攻撃術を用いて応戦。

チャット表情集


水着姿


WRITER'S CHECK
シリーズ作にまたカッコいいオヤジが加わりましたね！ アスベルの師匠ということで、とっても堅物そうなイメージですが……？

馬場：渋いですが、フランクな部分も持ち合わせています。仲間たちを一歩下がって見守る感じです。でも実は、気さくなおじさんです。
PRODUCER'S COMMENT

Wii

Mini Game [ミニゲーム]

本編以外にも遊びどころ、ハマりどころ満載！

ストーリーの進行を忘れて思わずハマってしまう、さまざまなミニゲームが『テイルズ オブ』シリーズの醍醐味のひとつ。『TOG』にも、これまで以上に遊び込めるミニゲームが搭載されている。いずれも、クリアすればいいアイテムが手に入ったりと、うれしいご褒美があるので積極的に寄り道しちゃおう！

教えて！ 妄想炸裂 馬場さん!!

なんで今作は「ねこにん」じゃなく「かめにん」なんですか？　ねこにんはいないんですか？　いたとしたら、またクリア後に行ける場所に集落を作っていたり？

馬場：クリア後に行ける場所かはアレですけど……、今回もねこにんは登場します。かめにんは亀車に乗って旅する行商人。甲羅も背負ってるし、かめにんでしょって（笑）。

馬場氏入魂の一筆

遊べ！

1 DSと連動したミニゲーム！「かめにんマーチャント！」

「かめにんマーチャント!」とは、『TOG』から“DSダウンロードプレイ”を介してDSで遊べるミニゲームのこと。プレイヤーはかめにんの「こかめにん」となり、全10面の自動生成ダンジョンを進んでいく。本編の進行によって、「かめにんマーチャント！」で攻略できる面が増えていき、各面のボスを倒すとステージクリア。そのたびに、本編に持ち帰れるお宝アイテムが入手できるのだ。さらに、プレイ結果によって称号を得ることも可能。また、DSワイヤレスプレイによる4人までのマルチプレイができるので、協力してボスを倒したり、戦闘不能の仲間を復活させる、といった遊び方も楽しめる。





◀▼モンスターが落とす武器やアイテムなどを活用しながら進む、A・RPG。



2 『TOG』では闘技島！ ライオットピーク

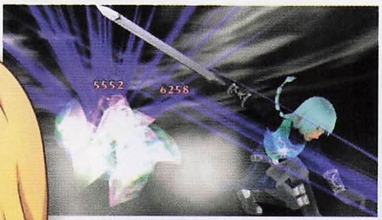
これまでのシリーズ作でもおなじみの「闘技場」が、今作では「ライオットピーク（闘技島）」となって登場！　好きなキャラを1人選び、各フロアにいるモンスターなどを全部倒すと、上の階へ上がれる。敵として、過去作で活躍したキャラクターが登場することもあるようだ！



▲「ノーマルランク」を制すると、「マスターズランク」に挑戦できる。



▲闘技島を勝ち進んで行くと、賞品として強力な武器などがもらえる。



▲『テイルズ オブ リバース』の主人公・ヴェイグが登場！　勝つのは至難の業!?

3 2P対戦も可能！ カルタ

フィールドにある宝箱や、キラキラと光るポイントを調べることでゲットできる「カルタ」。これを10枚以上入手し、ある場所にいる「タルカ」というNPCキャラに話しかけると、シリーズ作のキャラが絵札になっているカルタを遊べるようになる。歴代キャラのセリフが読み上げられるので、それに該当するキャラのカルタをタルカと取り合おう。なお、難易度は3段階あり、タルカに勝利するとそれぞれの難易度に合わせたアイテムがもらえる。さらに、すべての難易度をクリアすると称号が獲得できるらしい。



◀人気キャラのカルタがたくさん！　2P対戦も可能なので、友だちと盛り上がれること必至。

勝ったらご褒美も！



▶タルカに勝って「魔導書」をゲット。ご褒美があるから、ますますハマってしまう。

リチャード

CV 浪川大輔



「やはり君は特別だ。僕にとっては数少ない本当の意味で信頼できる友人だよ」

●年齢：19歳　●身長：178cm　●体重：67kg　●戦闘タイプ：細剣士
●戦闘スタイル：ⓐボタン／細剣技　ⓑボタン／攻撃術

国民から深く敬愛され将来を期待されている、ウィンドル王国の王子。穏やかで繊細な性格ゆえに、王宮内で行われている次代の王位を巡る政治的暗闘に心を痛めている。戦闘時には、細身の剣を生かした軽やかな剣技・細剣技と、主に人型の敵に効果を発揮する輝術で攻撃する。

WRITER'S CHECK

『テイルズ オブ エターニア』のレイスを彷彿とさせる、金髪美形キャラですね。王子様だけにキラキラしてますが、実際はどんな人ですか？

馬場：自国の民のことを常に真剣に考えている、イラストどおりカッコいい王子様。曲がったことは言わないし、仁義は尽くします。

PRODUCER'S COMMENT

チャット表情集



プロデューサー馬場氏の ~~ちょっと~~ すごく いい話。

まだまだ知りたい『TOG』！ ということで、プロデューサーの馬場氏に、アレコレ気になる質問を直撃★ 貴重なエピソードがてんこ盛り!!



プロデューサー
馬場英雄氏

いつでも爽やか。サービス精神旺盛で、とってもありがたいお方です。

「新作に挑むにあたって確実に進化を遂げていきたい、という想いが常にあります」

期待高まる『TOG』。そこに込められた想いとは……？

――いのまたむつみ先生がキャラデザインを手掛ける、据え置き機のシリーズ作は、『テイルズ オブ リバース』以来、実に5年ぶりですよね。まずは、本作への意気込みを語ってください！

馬場英雄氏（以下、敬称略）：『テイルズ オブ』の新作を作るときは、いつも基本的に意気込みは一緒なんですよ。まず、1作目である『テイルズ オブ ファンタジア』という原点から、どのように成長させていくのか。さらには本作『TOG』の場合は、『テイルズ オブ ヴェスペリア』をいろんな意味で超えるものを。やっぱり新しい作品を作るうえで、物語性しかり、システムもしかり、今までのタイトルからさらに進化した作品を作りたい。1本1本、確実に進化を遂げていきたいという想いが常にあります。

――今回の『TOG』の世界感やキャラクター、システムなどにも新しい試みを盛り込んでいるということですね？

馬場：もちろんです。例えば、主人公やヒロインの設定であるとか、バックグラウンドなどにも新しい表現を取り入れています。そのひとつが、今回初の幼少期を描く部分ですね。あとは、『テイルズ オブ』シリーズのユーザーさんには、大きく分けると"物語やキャラクター性"に重きを置いている方と、"システム面や戦闘"が好きという方がいると思うので、この2つをしっかり抑える内容というのを、協議しながら盛り込みました。

――ちなみに、『TOG』を制作したチームは？

馬場：基本的に2Dの『テイルズ オブ』作品を手掛けてきたチームです。だから、今回初の3D作品になるんですが、テイルズスタジオ全体では技術面の情報共有もできていますし、ノウハウが蓄積されていますので問題なく制作できました。

――なるほど。ところで、今作のテーマソングはBoAさんが担当されていますが、彼女を起用した経緯を教えてください。

馬場：そもそも、僕がBoAさんの曲を好きで、ずっと聴かせていただいてたんですけど、そのなかに「Every Heart - ミンナノキモチ -」っていう曲がありまして。で、この曲の歌詞のひとつひとつが『テイルズ オブ』で表現したいな、っていう個人的な想いとリンクしていたんです。でも既存の曲なので、それであれば今回の「守る強さを知る」というキーワードを、静かなメロディのバラード調の曲でぜひ作っていただきたいな、と思いました。それで、強引にお願いしたところ、「ぜひやりましょう」と言っていただけたので、世界観とか主人公の生き様とか、あと我々が本作を通じて伝えたいメッセージをお伝えしたうえで、歌詞を書いていただきました。ひとつひとつのパーツから曲全体としてすばらしい楽曲になっていますので、ぜひ聴いていただきたいです。

――BoAさんの衣装が着られる、着せ替え称号もありますよね。

馬場：ゲーム内でも何か仕掛けたくて、シェリア専用の「歌姫」という称号を作りました。パーティ内では優しいお母さん的な面もある彼女に衣装を着せることで、BoAさんのクールな一面を表現できたらおもしろいなと思ったんです。

気になる物語＆キャラクターにググッと迫る！

――『TOG』の世界には3つの国がありますが、それぞれどんな特徴があるのでしょうか？

馬場：まず、アスベルが住むウィンドルという国の特徴は、緑豊かな肥沃な大地を持っているところ。さらに、ここには王都バロニアがあります。次にストラタ。ここは、国のほとんどが砂漠で覆われています。とはいえ、大きな「水のクリアス」というものがあり、その恩恵を受けて非常に水も豊か。砂漠とうまく共存している国です。さらにいうと、ストラタは国民によって選ばれる大統領制の国ですね。最後に雪に覆われた国・フェンデルですが、軍事部分が活発化しているものの、土地柄作物が育たないとか、いろいろな問題が……。そのため、もっと肥沃な土地を領土にして国の発展を、という思いがあります。そういうこともあって、3国が常に均衡した状態にあるんですよね。

――その均衡が崩れたから、アスベルが冒険に出ることに……？

馬場：そうですね。それだけが原因ではないのですが、アスベルが幼いとき、ある出来事が起こるんですよ。それを機に彼は「強くなりたい」と思うようになる。単純に剣術だけではなく、内面的な部分もそうです。そこで、住んでいる場所を離れ、王都バロニアにある騎士学校に入学するんです。その後、ある事情で国に戻らざるをえなくなってしまうのですが、戻ると激動の展開がどんどんと繰り広げられていく……という感じです。

――続いて、キャラクターについてお聞きしたいのですが、仲間たちのなかでも謎の多いソフィと、青年になって幼少の頃の雰囲気からガラッと変わるヒューバートについて教えてください。

馬場：ソフィは確かにキーパーソンとなるキャラクターです。自らコミュニケーションを求める子じゃないんですが、仲間には心を開いており、とくにアスベルに対しては絶大な信頼を置いている。ヒューバートの幼少時代と青年時代のギャップは、彼の人格の成型において自分の意図しない力が働いた、というところがあるんですけど、その真実はぜひ製品版で確かめてください（笑）。

さまざまな新要素がアツい戦闘と画期的なシステム

――驚異的に進化し、より戦略的に楽しめるようになった戦闘ですが、システム面で考慮した部分はどこですか？

馬場：今までは通常技と術技系というふうに分けていたんですけど、それだけだとキャラクターの個性が、術技の内容や武器でしか表現できなかった部分もありました。そこで『TOG』では、ⓐボタンとⓑボタンで術技の振り分けを行うことにしました。このスタイルシフトを採用したことで、よりキャラの個性と、バリエーション豊かな戦い方が可能になりましたね。戦闘に関しては、「飽きない」「何度やっても楽しい」そして「爽快である」。このポイントを絶対に外したくないという思いがありましたから。

――やり込み要素がありそうな新システムも搭載されていますね。

馬場：そうですね。なかでも、デュアライズで武器を成長させていくのはなかなか奥深いですよ。使っていた武器がデュアライズしていい武器になっていた場合、新しい武器に切り替えるともったいないような気がします。ですが、デュアライズでその武器の特性だけを引き出すこともできるんですよ。なので、特性を引き出して、新しくゲットした武器とデュアライズすることによって、新たな武器に今まで使っていた特性のいくつかを付加できる。だから、デュアライズは積極的に行っていったほうがいいです。

――では、最後に読者へのメッセージをお願いします。

馬場：ぜひ、今年の年末は『TOG』を楽しんでいただければと思います。発売を期待していてください！

いのまたむつみ氏による 主人公たちの遍歴

人気イラストレーターである、いのまたむつみ氏がキャラクターデザインを務めた、シリーズ作の主人公たちをここに並べてみた。それぞれに各作品の「顔」だけあって、容姿、性格ともに突出した個性を持っている。氏の繊細なタッチも大きな魅力だ。



From TOD スタン Age:19
熱血漢で主人公らしい主人公。デザインも、どことなく「勇者」のような雰囲気が。

From TOD2 カイル Age:15
ジャージのようなズボンやカジュアルな靴が、ストリートファッションを連想させる。

From TOE リッド Age:18
『テイルズ オブ』の元祖・ヘソ出しキャラ。剣士だがラフなファッションが印象的だった。

From TOR ヴェイグ Age:18
これまでのシリーズ作にはいなかった、寡黙でクールなキャラ。色合いもシックだ。

From TOT カイウス Age:15
シリーズ初の獣人化する主人公。獣人になると、戦闘能力が上がり、見た目も変化する。

From TOI ルカ Age:15
気弱な少年と相反する、身の丈ほどもある剣が目を引く。服装は学生っぽい？

From TOH シング Age:16
ライダースジャケットのような上着。赤×黒を基調としたスマートなデザインだ。

From TOG アスベル Age:18
清潔感のあるフォーマルな衣装が、「真面目な騎士」という彼のイメージを表している。


暗殺情


までもが
熱的な時代――。
AD 1459
ASSASSIN'S
CREED II
アサシン クリードII



暗殺術の真髄がここにある!!

STORY

ルネサンス全盛期のイタリアを舞台に、エツィオが生活するフィレンツェの街から物語が始まる。

SCENE I 少年よ大志を抱け

シンクロ完了条件
ヴィエリ・デ・パッツィの仲間をやっつける

エツィオが普通の青年だった頃、ヴィエリ・デ・パッツィの一派との抗争が絶えなかった。今回もお互いに仲間を集め、大人数での喧嘩騒ぎに。そこにエツィオの兄が加わり、さらに抗争はヒートアップ！ ヴィエリの一派を撃退することに成功する。その後、兄の提案で、怪我の治療にかかるお金を敵の懐から集めることに。


③


②
◀仲間と敵が入り乱れるなか、標的を認識して攻撃。ここでは、基本的な戦い方を覚えられる。


①


④
▲倒れている敵に「さぐる」を実行。診療代の200f（フローリン）を稼ぐ。

発売目前

ストーリー序盤とシステムを解説!

本作は、天才的な暗殺者エツィオを操り、標的を暗殺していくのが目的となる。ミッションの目的は明快なものだが、多彩なアクションと複雑なシステムが絡み合い、暗殺を行うまでの過程はかなり自由度が高い。発売も間近に迫った今回は、エツィオがアサシンになる前の序盤のストーリーを紹介しながら、その場面で必要となるアクションや画面の情報などのシステムを順に解説していく。

エツィオの状態によってアクションが変化する

エツィオが行えるアクションは、走ったり標的をロックしたりしている状態で変化する。たとえば、通常時（歩き中）に「押す／担ぐ／さぐる」を行えるコマンドは、走っている最中に入力すると「押す／タックル」になり、標的をロックしている状態だと「つかむ」になる。エツィオが行えるアクションと状態によるアクションの変化は、右のとおり。これをもとに各アクションをピックアップして解説するので、できることをすべて把握しよう。

■基本アクション一覧

通常時にできる行動
タカの目
押す／担ぐ／さぐる
早歩き／スリ
パンチ
走る
インタラクト
ロック

「走る」中にできる行動
押す／タックル
パンチ
ダッシュ／フリーラン
ジャンプ

「ダッシュ／フリーラン」中にできる行動
タックル

「ロック」中にできる行動
挑発
つかむ
ステップ
パンチ
ガード／受け流し
ロックオフ

「ガード」中にできる行動
つかむ
カウンター

「つかむ」中にできる行動
頭突き
投げる
ヒザ蹴り
パンチ

「壁登り」中にできる行動
タカの目
降りる
ジャンプ

※赤色の文字のアクションは、ほかのアクションへと派生するものを示す

ASSASSIN'S CREED II
アサシン クリードII

アサシン クリードII

機種	発売日	価格	ジャンル	メーカー	備考
PS3	2009年12月3日発売	¥7,329(税込)	ACT	発売元:ユービーアイソフト／開発元:UBISOFT MONTREAL	プレイ人数:1人用
Xbox 360	2009年12月3日発売	¥7,329(税込)	ACT	発売元:ユービーアイソフト／開発元:UBISOFT MONTREAL	プレイ人数:1人用

ACT SF

『アサシン クリードII』は、暗殺術を駆使してミッションをクリアしていくアサシンアクション。今回は、ゲームを進めるためのプレイガイドをお届けしよう。

SCENE II 兄の背を追って

シンクロ完了条件

医者のところまで兄を追いかける

お金を手にしたエツィオは、医者がいる場所に案内してくれる兄を追う。兄は狭い足場を渡っていき、建物の屋根の上を走り抜けていく。ようやく追いついたエツィオは、医者の治療を受ける。



◀兄が通った道は、フリーランを使えば通り抜けられる。兄の目印は頭上の青いマーカー。離れすぎないように注意しよう。



▶戦闘で受けたダメージは医者で回復することを兄から教わる。

SCENE III 兄弟はライバル

シンクロ完了条件

フェデリコと競争して勝つ



◀教会は、背後にあるひときわ高い建物。直接教会の壁をよじ登っても時間がかかるので、素早く登れるルートを探さなければならない。

兄は、怪我を治療したエツィオに教会の屋上まで競争しようと持ちかける。本気を出した兄は速く、建物の配置を把握し、通り抜けられる場所を見つけて先回りをしないと追いつくのは難しい。箱が積んである場所から一気に屋根まで駆け上がり、屋根から屋根へと渡りながら教会の屋上へと向かう。なんとかエツィオが競争に勝つと、兄の提案で塔の上まで登ることに。壁を駆け登り、突起物を伝って塔を登り切ると、周囲には街の絶景が広がる。生まれ育った街並みを眺めながら2人はしみじみと人生を語り合い、幸福であることを再認識する。



▲最初は兄を追いかけて屋根まで登ろう。そこからのルートが勝負となる。



▶仲の良い兄弟が街を一望できる場所で並び立ち、会話を交わす。

タカの目　周囲の状況がわかる

タカの目は、周囲の情報を得られるエツィオの特殊能力である。タカの目を使うと周囲が暗くなり、敵対する人物や隠れられる場所など、重要な情報が光り輝く。ミッションの標的となる人物は金色に輝くので一目瞭然だ。



◀敵対する人物は赤色に輝き、周囲に人があふれている状況でも簡単に見分けがつく。

押す／担ぐ／さぐる　状況で行動が変化

普段は、周囲の人にぶつかるとちょっとした騒ぎを起こしてしまうが、「押す」のコマンドを入力していると、手で人をかき分けながら歩き、接触してもぶつからないように移動できる。また、人を攻撃して倒し、寝転がっている人の上でこのコマンドを入力すると、アクションが「担ぐ／さぐる」に変化する。ボタンを短く押すと人を担ぎ上げ、別の場所に運べる。これは、周囲の人や見回っている兵士に、戦ったあとの状況を見られないようにするための行動だ。一方、ボタンを長く押すと寝転がっている人の懐をさぐり、通貨やアイテムを入手することができる。



◀倒した人は、担ぎ上げて物陰に運んだり、水の中に落としたりして隠すことができる。

早歩き／スリ　人にぶつかりつつお金を盗む

「早歩き」は、歩くよりも早く移動できる手段。この状態で人と接触すると、お金を盗むことができる。スリをしてもほとんど騒ぎにはならないが、スリを立て続けに行うと周囲の人に警戒されるほか、攻撃されることもある。

インタラクト　特定の状況で行えるアクション

「インタラクト」は、特定の場所を調べたり、扉を開けたりするアクション。これが行える場所は、白く光っている。また、イベント中に表示されることがあり、コマンドを入力すると普段とは違ったイベントを見ることができる。



◀イベント中に表示されたボタンを入力すると、その後のイベントが少し変化する。

ロック　標的をとらえて戦闘状態に

「ロック」は、エツィオが向いている方向にいる人物を捕捉するアクション。この間は戦闘用のアクションに変わり、ロックした標的に向かってパンチを繰り出せるようになる。もう一度コマンドを入力すると解除できる。

■攻撃に使うアクション

つかむ：標的をつかんだあと、任意の方向に突き飛ばしてダウンさせる。突き飛ばした標的が周囲の人に当たると、まとめてダウンさせることができる。また、つかんでいる最中に追加コマンドを入力すると、頭突きやヒザ蹴りなどを繰り出せる。パンチはガードされたりかわされたりする可能性があるが、つかんでからの攻撃は確実に当てられるのが特徴だ。
ステップ：任意の方向に素早く移動する。攻撃をかわしたいときや、兵士に囲まれている状況から脱出したいときに使う。
パンチ：拳で殴って攻撃する。ロックをしていないときは目の前、ロックしているときは標的に向かって繰り出す。コマンドを連続で入力すると、連係を繰り出すことができる。なお、ダウンしている標的に対しては、蹴りで攻撃する。
ガード／受け流し：攻撃をガードし、ダメージを受けないようにする。攻撃が当たる直前でガードをすると、攻撃を受け流すアクションになる。また、ガード中に行える「カウンター」は、成功すると攻撃を受け止めながら攻撃できる。

タックル　人を突き飛ばして移動できる

走っているときに周囲の人にぶつかると転んでダウンしてしまうが、「タックル」を出し続けると人を突き飛ばしながらダウンせずに移動できる。周囲にたくさんの人がいる街中で、追っ手から逃げ切りたいときに使うアクションだ。

ダッシュ／フリーラン　状況に応じてスムーズに移動

「ダッシュ／フリーラン」は走り中に行えるアクションで、ボタンを押している間は狭い足場を跳び越えて渡ったり、突起物につかまったりと自由に移動できる。一方、走り中にボタンを短く押すと、前方に軽くジャンプする。



◀壁に向かってダッシュをすると目の前の壁を駆け上がり、窓や壁の突起物につかまる。



▶歩きや走りでの移動は段差があると止まるが、ダッシュでの移動中はジャンプする。

壁登り　つかめる場所を自由に移動できる

ダッシュで壁を駆け上ったり、ジャンプしたりして壁につかまり、張り付いたまま壁を伝って移動もできる。近くにつかめる場所があれば上下左右のどの方向でも移動でき、「降りる」を行うと手を離して落下する。壁登り中に行えるジャンプは、壁を蹴って反対側に大きくジャンプするアクション。つかめる場所が遠くて直接登れない場所でも、ジャンプを駆使すれば登ることができる。



◀落下中に「降りる」と同じボタンを押すと、近くに突起物があれば壁につかまれる。

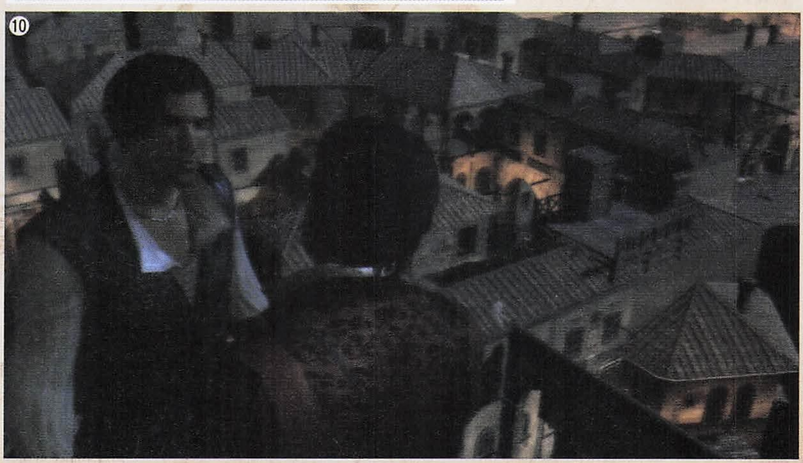
SCENE IV おやすみの前に

シンクロ完了条件
恋人クリスティーナの部屋に行き、おやすみ前のあいさつをする

「一緒に家に帰ろう」という兄の提案を断り、エツィオはおやすみのあいさつをしにクリスティーナの家に向かう。塔の上から家の位置を把握し、飛び降りてワラの中へ。ヴィエリが仲間を引き連れてエツィオを捜しているが、ワラの中で見つからないようにやり過ごす。クリスティーナの家にたどり着いたエツィオは、壁を登って部屋に上がり込み、2人で抱き合う。

⑪

▲高い場所から下まで一気に飛び降りるエツィオ。下にワラがある場所では、ダメージを受けることなく飛び降りられる。

⑩

▲すでに時間も遅く、兄はエツィオが恋人のクリスティーナのもとに行こうとするのを止める。ぐっすり眠るためと効く耳を持たないエツィオに、兄は説得をあきらめて好きにさせることにする。

⑫

▲飛び降りると、喧嘩相手のヴィエリと遭遇。どうやらエツィオを捜して仲間とともに見回っているようだ。

⑬

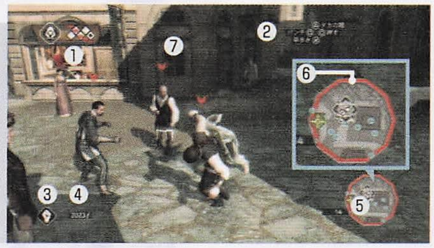
◀ヴィエリの一派に見つからないようにクリスティーナの家へ。屋根の上だと見つかることはほとんどないだろう。

画面から得られる情報を把握しよう

画面から得られる情報は多く、どれもミッションを遂行するのに重要なものばかり。それらをひとつずつ解説していくので、プレイする際の参考にしよう。基本的に、警戒度が低い状態を保っていれば兵士から攻撃されることはないので、安全な場所であればじっくり情報を確認することができる。万が一、緊急の事態に陥ったときは、①シンクロ率と⑦ソーシャルステータスアイコンの2つを重点的に確認するようにしよう。

■画面の見方

①シンクロ率（体力）
②アクションコマンド
③装備武器
④所持通貨
⑤マップ
⑥周囲の警戒状況
⑦ソーシャルステータスアイコン



次の目的地 随時マップに表示される

マップに表示されている緑のアイコンは、現在のミッションの目的地を示している。ここに到達したり、扉を開けたりして目的を達成すると、次のミッションに進む仕組みだ。なお、目的地のアイコンが表示されていないときは、メモリー開始地点のアイコンがある場所に行くとイベントが発生する。



目的地アイコン

▲目的地アイコンがある場所は、目印として地面や扉が白く光っている。マップで確認しながら目的地を目指そう。

シンクロ率 エツィオの体力を意味する

画面左上のシンクロ率は、兵士から攻撃を受けると白いマスが減っていく。これはエツィオの体力を示しており、白いマスがなくなると以前にセーブした位置からやり直すことになる。なお、ダメージを受けたあとしばらくたつと、1マスぶんだけ自然に回復する。


◀高すぎる場所から飛び降りてもダメージを受ける。シンクロ率が低いときは、慎重に行動しよう。

警戒度 警戒されると見回り兵士の行動が変化

警戒度は、画面右下のマップの周囲の色とソーシャルステータスアイコンで表示される。普段の生活で行わないような行動をすると周囲の人から注目され、警戒度が上昇する。警戒度が上昇する行動と警戒度が変動する流れ、隠れられる場所を把握して、兵士が見回る街の中でうまく立ち回ろう。なお、特定の場所に隠れるときは、兵士の死角に入ってから隠れないと居場所がばれて攻撃されてしまう。

■警戒度が変動する基本的な流れ

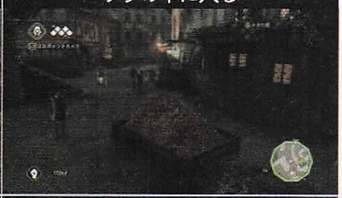
①歩いている人にぶつかったり、周りの人が見ている前で壁に登ったりするなど、街の中で立て続けに騒ぎを起こす
▼
②近くにいる見回りの兵士がエツィオに注目し、行動を観察するようになる（ソーシャルステータスアイコン：黄）
▼
③兵士に注目されているときに不審な行動を取ると、兵士が攻撃を仕掛けてくる（ソーシャルステータスアイコン：赤）
▼
④近くにいる兵士をすべて倒すか、兵士の視界が届かない場所まで移動すると、兵士の警戒がやや緩和される
▼
⑤兵士がエツィオを見失った状態で安全に隠れられる場所に身を隠すと、兵士はしばらくそのあたりでエツィオを捜す
▼
⑥しばらく身を隠していると兵士があきらめてその場から立ち去り、警戒が解かれて普段の無警戒の状態に戻る

■警戒度が上がる主な行動

・人にぶつかる
・スリを行う
・人に攻撃を当てる
・人にからまれる
・人の目の前で高い場所に登る
・人の目の前で高い場所から飛び降りる
・人の目の前で水中に飛び込む
・兵士の近くを走って通る
・追ってきた兵士に見つかる
・厳重な警備をしている兵士に見つかる

■安全に身を隠せる行動

囲いに入る


ワラの中に入る


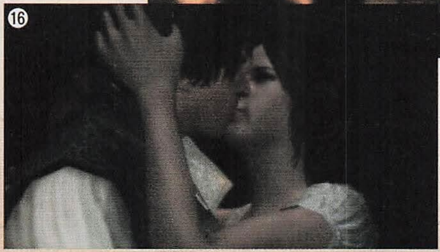
イスにすわる


水中に潜む


⑭


▲部屋の前にたどり着いたエツィオはクリスティーナに呼びかけ、1分間の約束で窓を開けてもらう。家の壁をよじ登り、窓からクリスティーナのいる部屋に入る。

⑮


⑯


▲恋人同士が会って1分間で足りるはずもなく、エツィオとクリスティーナは情熱的に抱き合い、そして夜明けを迎える。

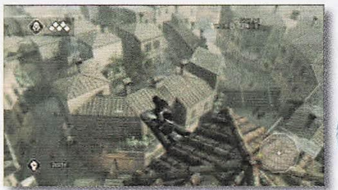
⑰


以降のストーリー展開は……

朝になり、自分の家に戻ったエツィオは普段と変わらない生活を送る。しかし、父の仕事を手伝って外出している間に、突然、父、兄、弟の3人が連行されてしまう。父が幽閉されている牢獄まで理由を聞きにいくものの詳しい話は聞けず、一通の手紙と先祖代々伝わるアサシンの衣装を託される。

ビューポイント　シンクロするとマップに周囲の情報が載る

ビューポイントは高い場所にあり、タカが止まっているのが目印。最初はマップの情報は隠されているが、ビューポイントでシンクロを行うと周囲の詳細情報がマップに表示されるようになる。初めて訪れた街では、すべてのビューポイントでシンクロをしておくと各店の位置がわかり、行動しやすくなる。



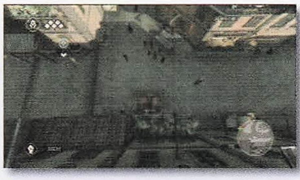
▲ビューポイントは、周囲の建物と比べてかなり高い場所にある。近くに移動して周囲を見渡せば、すぐに発見できる。



ビューポイントアイコン



◀シンクロを行うと、周囲の情報が明らかに。



◀下には必ずワラがあり、飛び降りられる。

鍛冶屋　武器の購入や修理を行える

フィレンツェには各所に鍛冶屋があり、武器や防具を購入したり、使い込んで耐久値が下がった防具を修理したりできる。そのほか、小型武器や飛び道具といった役立つアイテムも購入可能だ。なお、修理が必要となるのは防具のみで、武器やマントなどの装備品は、いくら使用しても修理はいらない。



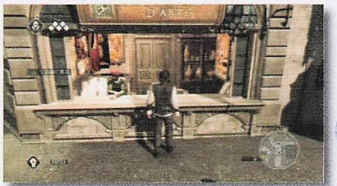
▲鍛冶屋では、暗殺に使う装備やアイテムが売っている。ストーリーの序盤では、防具「皮の肩当て」のみ購入できる。



鍛冶屋アイコン

美術商　絵画や宝の地図を購入できる

美術商では、絵画と宝の地図の2つを購入できる。絵画を購入すると、ヴィラ（P.49参照）で飾ることができる。宝の地図は、その街の宝箱がある場所をすべてマップ上にアイコンで示してくれる。宝の地図の購入価格はそれほど高くないので、新たな街にたどり着いたら購入して宝箱を探してみよう。



▲ストーリー序盤のフィレンツェの美術商では、宝の地図「サン・ジョヴァンニ」を購入できる。



美術商アイコン

仕立て屋　装備を購入したり服を染めたりできる

仕立て屋では、医者で購入できる薬を入れておく袋や投げナイフを装着するベルトなどの袋類を購入できるほか、アサシンになったあとの衣装の色を変えられる。ストーリーの序盤からフルに活用でき、「ナイフベルトアップグレード」とアサシンの服を黒く染める「ボーナスカラー」はタダで受けてくれる。



▲仕立て屋はアサシンになる前から利用できる。「薬の袋M」が3,000fなど、回復系のアイテムはやや高め。



仕立て屋アイコン

医者　体力を回復したり薬を購入できる

医者では、エツィオの体力を完全回復したり、いつでも体力を回復できる薬を購入したりできる。医者を活用できるようになるのは、上で紹介しているシーンをクリアしたあと。エツィオの体力を全快できる数少ない手段となるので、いざとなったらすぐ医者にかかれるよう、居場所を覚えておこう。



▲医者は店を構えることなく、各所で露店を開いている。薬を買うより、直接治療してもらったほうが割安。



医者アイコン

写本の断片　体力の上限などを増やせるアイテム

写本の断片は、エツィオの能力をアップするアイテム。数を集めて協力者のレオナルド・ダ・ヴィンチのところに持っていくと効果が得られる。写本の断片は銀行などにもあり、入口には警備の兵士もいる。兵士をどうにかしないと銀行の中には入れないので、騒ぎを大きくしないように慎重に行動しよう。



▲警備の兵士がいる建物の中で光っているものが写本の断片。アサシンになる前でも、1つだけ入手できる。



写本の断片アイコン

CHECK! 街のいたるところに宝箱が隠されている

宝箱は街の中にいくつも設置されており、「さぐる」を行って開けると通貨を入手できる。宝箱はどれも建物の死角や入り組んだ場所にあるため、自力ですべて見つけ出すのは困難だが、美術商で宝の地図を購入すると、ある程度の位置がわかる。



◀宝箱からは、比較的高額の通貨が手に入る。



アサシンとなったあとはできることがさらに増える！

ストーリーを進めていくと、エツィオがアサシンとして活動するようになり、徐々に行動の幅が広がっていく。隠し武器「アサシンブレード」を使って暗殺ができるようになり、ほかにもさまざまな移動手段を扱えたり、経済システムで行えることが格段に増えたりする。ここでは、アサシンになったあとのストーリーで活用できるシステムを、先取りして紹介しよう。

馬やグライダーなどでの移動が可能に！

前作で街から街への移動で重宝した馬は、本作でも登場する。ダッシュを使うよりも圧倒的に速いので、遠距離の移動も楽に行えるようになるだろう。また、レオナルド・ダ・ヴィンチが開発したグライダーを使って空を飛べることも判明しており、その使い道や有用度が気になるところ。乗り心地はよさそうだ。

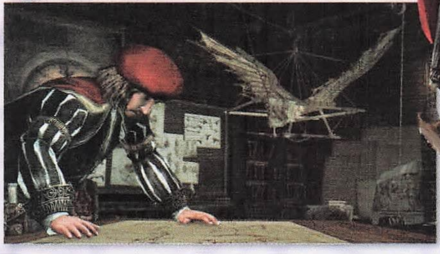


▲移動手段の1つとなる馬。追ってくる複数の兵士から逃れるべく、街を一気に駆け抜ける！



▲滑空するという性質から、高い場所から飛び立つことが容易に予想できる。果たしてその使い道とは!?





▲エツィオとダ・ヴィンチは幼い頃からの親友。エツィオのために新たな武器を作ったり、新しい発明を手伝ってくれたりする。

CHECK! 暗殺の舞台はイタリア各地

エツィオが活動するのは、フィレンツェ、ベネツィア、ローマといったイタリアの主要都市。ルネサンス全盛期の街並みを再現しており、レオナルド・ダ・ヴィンチをはじめとする、実在の人物たちも登場する。右の写真は、上がローマ、下がベネツィアであり、リアリティのある世界でエツィオの暗殺が行われるのだ。なお、建物や人物などの詳細は、ゲーム中に確認できる。





経済システムが本格始動！

今作から新たに導入された経済システムは、エツィオの行動を支えるとともに、行動の幅を大きく広げてくれる。経済システムの軸となるのは通貨で、ミッションを成功させて報酬を得たり、倒した兵士の懐を探ったりして稼ぐことが可能。稼いだ通貨を使うと下記のようなさまざまなことを行うことができ、ミッションの成功に大きく貢献してくれる。ここでは、経済システムに深くかかわる2大要素を紹介するので、詳細を把握しておこう。なお、「ヴィラ」とは、トスカーナ地方にある朽ちた建物のこと。通貨を使って建物を修繕すると、入手した絵画や武器などを飾ることができるようになる。アイテムが増えるとヴィラも増築され、同時に周囲の街も活性化していく。エツィオの投資で、街を大きくするといった楽しみも味わえる。



▲兵士の追っ手から逃げるための煙幕も鍛冶屋で購入可能。持っていなくても立ち回れるが、便利なアイテムを購入しておくとより安全にミッションを遂行できる。

■通貨を使ってできること

- 4種類の店で買い物ができる
- 医者で体力の回復ができる
- 通貨をばらまいて逃げられる
- 傭兵、盗賊、娼婦を雇える
- 先触れに協力してもらえる
- ヴィラに投資できる

経済にかかわる街の人々

街にいる特定の人々は、通貨を払うことでエツィオに協力してくれたり、依頼（ミッション）遂行の報酬として通貨をくれたりする。協力者は4種類の職業の人々、依頼の内容は4種類があり、それぞれが経済システムに深くかかわってくるので、下でまとめたものをチェックしよう。なお、街の中には、通貨を盗むスリもいる。接触しないようにするか、捕り押さえて盗まれた通貨を取り戻そう。





▲街の人々を雇うと、エツィオの指示で動いてくれる。職業によってできることが違うので、状況に合わせて選択しよう。

■エツィオに協力してくれる人々

傭兵 傭兵を雇うと、エツィオとともに兵士と戦ってくれる。兵士を倒してくれることもあるが、高い場所には登ることができない。

盗賊 兵士にちょっかいをかけて注意を引きつけてくれる。兵士を倒すことはないが、高い場所でもエツィオについてきてくれる。

娼婦 兵士を誘惑し、戦闘状態にならないようにできる。厳重な警備をしている兵士をも誘惑するが、高い場所にはついてこれない。

先触れ 通貨を払うと、エツィオに関するいい噂を街中に流してくれる。いい噂には、高くなった警戒度を減少させる効果がある。

■街の人々から依頼されるミッション

競争ミッション 一定時間内に最終的な目的地への到達を目指すミッション。順次出現する目的地を通過していく。

使者ミッション 依頼者が指定した人に届け物をするミッション。制限時間内に指定された人を捜し、話しかける。

制裁ミッション 依頼者が指定した人をお仕置きするミッション。暗殺とは違い、指定された人を捜して痛めつける。

暗殺ミッション 依頼者が指定した人を暗殺するミッション。指定された人を捜して、周囲にばれないように暗殺する。

エツィオのアサシン装備がより多彩に

アサシンになった直後は剣しか持っていないが、鍛冶屋で武器を購入できるようになり、形状や性能が違う、斧、メイス、槍など、さまざまな武器を扱えるようになる。また、仕立て屋で服を染める種類なども増え、自分なりの衣装にカスタマイズできる。



◀斧による強烈な一撃。武器で攻撃方法も変わるのか!?



▲左腕に仕込んである飛び道具を発射し、兵士を狙撃する。離れた位置なら兵士に発見されにくく、暗殺には欠かせない武器になりそうだ。



◀黒いアサシンの衣装を身にまとったエツィオ。通常の白い衣装と比べるとイメージがかなり変わる。



◀マントを入手すると、自由に付け替えが可能になる。地域によっては、警戒されにくい効果もある。

12月23日発売

PSP版は戦闘を重視したゲーム性

『アサシン クリードII』の20日後に発売するPSP『アサシン クリード ブラッドライン』は、前作で活躍したアルタイルのその後の物語。タイミングよくボタンを押して連係を繰り出したり、お互いに向き合った状態で戦う1対1のボス戦が存在したりと、より戦闘アクションを重視した内容だ。ボス戦では敵の体力ゲージが表示されるなど、従来の暗殺とは少し違った戦闘もある。PS3版『II』との相互連動もあり、本シリーズをより深く楽しみたい人はこちらも要チェック！

■PS3版『アサシン クリードII』との連動でできること

- 入手した武器をそれぞれに持ち込むことができる
- 稼いだ通貨をそれぞれに移すことができる



▲暗殺を行うときは慎重さが大事だが、1対1のボス戦では素早い判断力とコマンド入力の正確さが問われる。



▲祈りのポーズで修道士にまぎれるアルタイル。兵士に見つからないように行動し、ボスのいる場所に潜入。

Assasin's Creed BLOODLINE 『アサシン クリード ブラッドライン』

■PSP ■2009年12月23日発売 ■¥5,229（税込） ■ACT
■発売元:ユービーアイソフト／開発元:UBISOFT MONTREAL ■プレイ人数:1人用



■発売日：2009年12月3日 ■価格：￥7,329（税込） ■対応機種：PlayStation 3／Xbox 360
■ジャンル：アクション ■発売元：ユービーアイソフト／開発元：UBISOFT MONTREAL


ダイブ。



ワシントンD.C. 首都、炎上。

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

コール オブ デューティ　モダン・ウォーフェア2

破壊された建物の前で飛び交う銃火。ついに戦いは、アメリカの首都・ワシントンD.C.を巻き込み、さらに激化する！



ワシントンD.C.が戦場に? 最新トレーラー“Infamy”をチェック!

上の写真は、公式サイトで公開中のトレーラー“Infamy”の一部。このトレーラーでは、何者かがアメリカの首都ワシントンを襲撃。ホワイトハウスやナショナル・モールで戦う米軍兵士達の姿を確認できる(http://modernwarfare2.com/)。

コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2

機種	発売日	項目	内容	価格・タグ
PS3	12月10日発売予定			¥7,980(税込)
		ジャンル	STG(ファーストパーソン・シューティング)	ACT
		メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:Infinity ward	対戦
		備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応	協力
Xbox 360	12月10日発売予定			¥7,980(税込)
		ジャンル	STG(ファーストパーソン・シューティング)	ACT
		メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:Infinity ward	対戦
		備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応	協力
PC	12月23日発売予定			¥7,980(税込)
		ジャンル	STG(ファーストパーソン・シューティング)	ACT
		メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:Infinity ward	対戦
		備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応	協力

世界中のプレイヤーが待ち望んだ人気FPS最新作、いよいよ発売！

12月10日の発売まであと少しとなった、『コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2（以下、MW2）』。今回は、登場人物とステージをさらに掘り下げて紹介しつつ、前作『CoD4』のストーリーもチェックしていこう！

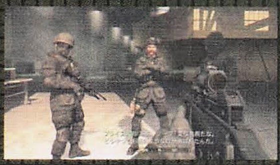


◀ワシントン、いやアメリカ合衆国に何が起こったのか？ まるで戦時下のような光景が意味することは……？

すべてはここから始まった！『CoD4』全ストーリーをプレイバック！

中東とロシアで起きた2つの戦いが、超国家主義派テロリストの陰謀に結びつく『CoD4』。カギとなる登場人物や兵器とともに、全3章19ミッションのストーリーを紹介！

プロローグ PART 1「F.N.G.」



SAS第22連隊は、ロシアの内戦で管理がずさんになった、核兵器の行方を追っていた。そんななか、ある任務を前に新たな隊員、ソープが部隊に配属される。

PART 2「消耗品のクルー」CREWEXPENDABLE

プライス大尉率いるSAS部隊の目標は、ベーリング海峡を航行する貨物船。船倉で核物質を発見した彼らは、テロリストのワナにかかり貨物船ごと沈められそうになる。





ジョン・ソープ・マクタヴィッシュ

前作の主人公の1人で超国家主義派テロ組織と戦った生き残り。現在は"タスクフォース141"に所属する。今回は、主人公の上官としてプレイヤーを導いてくれる。

WORLD OF『MW2』 衝撃のラストシーン後も戦いは続いていた！ 陣容を新たにテロリズムに立ち向かう人々!!

『MW2』の舞台は、前作の超国家主義派テロ組織との戦いから数年後。組織のリーダー、イムラン・ザカエフを倒したあとも、テロリストとの戦いは終わらず、むしろ拡大する一方だった。世界各国は、特殊部隊"タスクフォース141"を編成し、国際的テロリズムに対抗するが……。さらに米陸軍の精鋭であるレンジャー連隊も、国境を超えて活動するテロ組織との戦いを余儀なくされる。

タスクフォース141 世界各国から精鋭を集めた多国籍対テロ特殊部隊



▶スカルフェイスのマスクとサングラスで素顔を隠す、謎の隊員。腕前は確かで頼りになる存在だ。

英SASや米CIAといった世界各国の特殊部隊や情報機関から選抜された、精鋭を集めて編成した特殊部隊。部隊名はフィクションだが、実在の部隊をモデルにしている。一国では対処しきれない国際的なテロに対抗するのが目的で、任務はテロリストの情報収集から実戦部隊の投入までと多岐にわたる。本作の主人公の1人であるゲイリー・ローチ・アンダーソンは、この部隊の一員として世界各地を転戦することになる。



フォーリー軍曹

レンジャー連隊に所属する主人公の上官。さまざまな地域での戦闘を生き抜いたベテランで、部下からの信頼も厚い。ゲームでは、的確な指示で主人公たちを指揮する。

米陸軍レンジャー連隊 通常戦闘と特殊任務を両方こなす米軍の精鋭



『CoD』シリーズは、さまざまな視点から1つの戦いが描かれる点も魅力の1つ。今回明らかとなったもう1人の主人公が所属する部隊が、米陸軍レンジャー連隊だ。レンジャー連隊は17世紀から続く歴史のある部隊で、第二次世界大戦からイラク戦争にいたる、米軍が参加した戦いのほとんどに従軍している。

即応部隊として緊急事態にも対応

◀レンジャー連隊は歩兵だが、パラシュート降下も可能。緊急事態に対し、短時間で世界に展開できる。

超国家主義派テロ組織 ザカエフ亡きあとも戦いを続けるテロリスト

『CoD4』から続く、超国家主義派テロリストと国際社会の戦い。超国家主義派はかつての強いソ連の復活を目指すロシアの組織で、現政権主義派と内戦を繰り広げている。かつてのリーダー、イムラン・ザカエフは内戦への米英の介入を避けるため、盟友のアル・アサドと共謀して中東でクーデターを起こすにいたった。ザカエフの死後、組織は一時的に混乱したが、現在は"ザカエフの狂犬"ことマカロフが掌握している。

Key Person マカロフ

現組織のリーダー。目的のためには手段を選ばない男と言われているが？

NO IMAGE



▲マカロフがリーダーになってから、テロリストたちの戦いにも変化が生じているようだ。

PART 3「予期せぬ成功」THE COUP



一方、中東ではアル・アサドがクーデターを実行。大統領のアル・フラニを自らの手で処刑する。このミッションは、大統領の視点で進行。

Key Person プライス大尉



SAS側の主人公であるソープの上官。ロシアの内戦の影響で流出した核兵器の行方を追っている。

Key Person カレル・アル・アサド



鉱物取引の資金を利用し、中東第2位の実力を得た男。クーデターを起こし、米英に対決姿勢をとる。

第一章 PART 1「ブラックアウト」BLACKOUT



SASに情報を提供した情報員、ニコライが超国家主義派に捕まり、処刑されようとしていた。プライス達は救出のため、ロシアへ向かう。

Key Person ニコライ



ロシア超国家主義派に潜入していた情報員。ロシアと中東、2つの事件を結ぶ重要な情報を持っている。

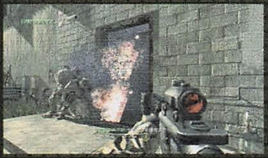
Key Person カマロフ軍曹



ロシア現政権支持派の下士官。現地での救出作戦を利用し、超国家主義派との戦いにSASを参加させる。

PART 2「チャーリーは波に乗らない」CHARLIE DON'T SURF

アル・アサドのクーデターに対し、米軍は介入を決定。演説中の彼を逮捕すべく、海兵隊の精鋭、フォースリコンが投入される。



PART 3「沼地」THE BOG

夜間も海兵隊とクーデター軍の間で続けられる激戦。その最中、主人公の部隊は、沼地で故障した戦車の救出を命じられる。



SCENE PREVIEW 世界中のあらゆる場所が戦火に包まれる! 兵士たちがおもむく新たなステージを紹介!!

前作では、主にロシアと中東が中心だった戦場が、南米のリオ・デ・ジャネイロからカザフスタンをはじめとする中央アジア、果てはアメリカのワシントンD.C.までと全世界に拡大！ ロシア国内の勢力争いから、世界中を敵にまわしたテロ行為にまで戦いをエスカレートさせる、マカロフの狙いとは？ ここでは、ダイナミックな展開がめじろ押しのシングルプレイヤー（1人用モード）のミッションの一部を紹介しよう。



◀空気感さえも表現された、リアルな戦場描写もパワーアップ！



多彩な戦闘シーンに注目！

◀ヘリや装甲車といった乗り物から、各種銃器、最新の特殊装備まで登場し、多彩な戦闘が展開!!

アフガニスタン 有史以来、外敵を阻んできた苛酷な環境が牙をむく!

FIELD NOTE：1989年のソ連軍撤退後も内戦が続いたアフガニスタンは、イスラム武装勢力、タリバン支配を経て、2001年に主要4勢力の合意による政権を樹立。しかし現在もNATOの指揮するISAF（国際治安支援部隊）が駐留している。

19〜20世紀にイギリスの侵攻を2度にわたって撃退したアフガンの地。パシュトゥン人やタジク人、ハザラ人などの多民族で構成される国民と、山岳地帯の多い国土は、海外勢力の支配をさまたげてきた。"タスクフォース141"は、超国家主義派テロ組織のリーダー、マカロフを追う任務の一環としてアフガニスタンでの作戦に参加する。ソ連侵攻の際は反共ゲリラのムジャヒディンが潜伏し、タリバン政権時はテロ組織であるアルカイダが訓練キャンプを築いたかの地で、いったいどのような戦いが待っているのだろうか？

Check 米軍レンジャー連隊とタスクフォース141の共同作戦

アフガニスタンのミッションは、タスクフォース141のものと、米陸軍レンジャー連隊のものが存在する。また、両方の共同ミッションも用意されているようで、マカロフ率いるテロ組織を軸に、双方の登場人物がどのように絡むのかも気になるところ。

砂漠の降下作戦

アフガンの砂漠にヘリで降下するタスクフォース141のメンバー。銃やプロテクターには砂漠迷彩が施されている。戦場は砂漠地帯だが、まったくの砂原というわけではなく、身を隠す場所は十分にありそうだ。



コンボイ護衛

天井にミニガンが装備されたハンヴィーでコンボイ(車列)を編成し、市街地を抜ける米軍のミッション。目的地までの道のりでは、敵の激しい抵抗が予想される。

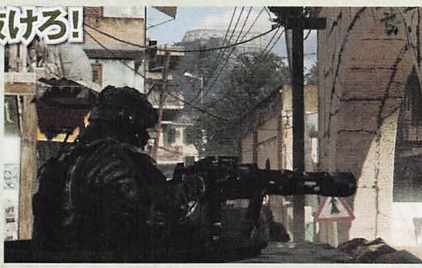


ACT.1 市街地を走り抜けろ!

建物がひしめき合う市街地で、敵の待ち伏せ攻撃を受けるコンボイ。ここで立ち止まって応戦しても、包囲されてしまうだけだろう。部隊は可能な限りの速度で市街を脱出しようと試みるが……。



▶車1台の幅しかない道を抜けるコンボイ。上から監視する兵は敵か味方か？



▲天井に設置されたミニガン。高速で弾をばら撒くこの武器は、敵との乱戦で役に立ちそう。ただし、走行中の戦闘では、射撃の腕が問われるだろう。

第一章

PART 4 「狩られしもの」 HUNTED



ニコライ救出に成功したＳＡＳ。しかし彼らのヘリは、対空ミサイルを受けて墜落してしまう。プライスたちは敵の勢力下で脱出を試みる。



スティンガー対空ミサイル

▶赤外線誘導型の対空ミサイル。ソ連のアフガニスタン侵攻時に猛威を振るった。

PART 5 「空からの死」 DEATH FROM ABOVE

主人公は、プライスたちの支援を命じられた攻撃機AC130の乗員。脱出のため敵の包囲を突破せんとする彼らを赤外線カメラでとらえ、120mm砲から12.7mm機銃にいたる各種武器を駆使して障害となる敵部隊を排除する。装備は火力が高く、味方を巻き込まない注意力も必要。





AC130 "スペクター"

▶C130輸送機をベースにした攻撃機。上空を旋回しながら側面に装備した火器で地上を掃射する。

PART 6 「ウォー・ピッグ」 WAR PIG

主人公達は、昨夜修理に成功した味方戦車をエスコートして高速道路へ向かうよう指示される。市街地に陣取るクーデター軍を、戦車の火力支援を受けつつ突破する。



PART 7 「衝撃と畏怖」 SHOCK AND AWE

首都にてアル・アサドの居場所を見つけた海兵隊は、決着をつけるため、空陸から大部隊を投入。戦いはヘリボーンで部隊を展開する海兵隊の圧倒的優勢で進んでいたが…。





神出鬼没のテロリストが兵士たちを翻弄する
見えざる敵

テロリストと正規軍の戦いは「非対称戦争」と呼ばれる。元は戦車と歩兵のように、両者に圧倒的な差のある戦いを表した言葉だが、兵器の進歩とテロ、ゲリラ戦の増加がその意味を変えた。本作では、死角からのロケット弾が正規軍に大損害をもたらす現代戦の恐怖を知ることになるだろう。





ACT.2 工兵が橋をかける間、敵をコンボイに近づけるな!

市街地にある橋を爆破され、立ち往生するコンボイ。部隊は、レンジャー連隊の架橋戦車で事態の打開を図るが、架橋を妨害すべく敵が襲撃してくる。主人公達は、接近する敵を撃退するため車から降りて戦うことに。

メカニック解説
ハンヴィー (HMMWV)

HMMWVは高機動多用途装輪車両の略。ジープに代わる軍用車両として1985年から配備が始まった。近年では、装甲防御力の低さや、テロリストが使用する仕掛け爆弾に対する弱さが指摘されている。なお、ハマーは同車の民生用車種。



第二章

PART 1「セーフハウス」SAFEHOUSE



ニコライの情報により、逃亡したアサドの居場所をつかんだプライスたち。隠れ家を急襲した彼らは、アサドから核の入手先を聞き出す。

Key Person イムラン・ザカエフ



アル・アサドに核兵器を提供した張本人で、超国家主義派テロ組織のリーダー。ロシア現政権派と、彼らの側に立って内戦に介入しようとする西側諸国を憎悪している。過去に原発事故を起こしたチェルノブイリで、核物質の密輸出をしていた。

PART 2「オールギリードアップ」ALL GHILLIED UP

アル・アサドの逮捕から15年前。当時少尉だったプライスは、チェルノブイリで核物質を密売していたザカエフの暗殺任務に参加したことがあった。核物質の取引現場を押さえるため、プライスは当時の上官マクミラン大尉と原発事故の傷跡生々しいチェルノブイリへと潜入する。





プライスの上官で、潜入工作と狙撃の名手。ザカエフの暗殺任務に参加する。

Key Person マクミラン大尉



ギリースーツ

◀木の葉を重ねたような形状の迷彩服で偽装能力が高い。ただし、長時間の着用には不向き。

PART 3「ワン・ショット・ワン・キル」ONE SHOT, ONE KILL

取引現場でザカエフを見つけたプライスは、彼の狙撃に成功する。しかし、脱出の際に撃墜したヘリに巻き込まれ、マクミランが負傷。プライスは、歩くことのできない彼を背負い、敵を排除しつつ回収地点へ急ぐ。





バレット対物ライフル

◀50口径(12.7mm)のライフル。長射程の狙撃が可能なほか、高い貫通性能を生かして車両などの攻撃にも使われる。

PS3
Xbox 360
PC

カザフスタン 厳寒の大地に潜むテロリストを叩け！

FIELD NOTE： ソ連崩壊後の1991年に独立したカザフスタンは、豊富な鉱物資源を有し、ロシアのみならず日本や欧州諸国とも友好関係を持つ。国内にはロシアが使用しているバイコヌール宇宙基地や、現在は閉鎖されているセミパラチンスク核実験場などソ連時代の遺産ともいえる施設が存在する。

カスピ海沿岸にあるカザフスタン。ゲームでは、隣国かつつながりの深いロシアが現政権支持派と超国家主義派に分かれて内戦状態になっている影響を受けているため、国内に超国家主義派テロリストの潜伏する基地が存在している。テロリストの存在をつかんだ“タスクフォース141”は、少人数の部隊をもって基地機能の破壊作戦を実施。主人公の1人であるローチは、上官のソープ・マクタヴィッシュの指示に従い、雪と氷におおわれた大地へおもむく。

古城への奇襲作戦

古城を利用して建設された、軍事基地への奇襲作戦。作戦目標は基地の奥にあり、途中での激戦が予想される。



▲敵の対空レーダーを警戒して、低空から基地へ接近するヘリコプター。



◀基地内部には、地対空ミサイルなど、ロシア製の兵器が並んでいる。

メカニック解説 MH-6“リトルバード”



OH-6観測ヘリを原型とした汎用小型ヘリ。小型で軽量、かつ高速が特徴で、特殊部隊の移動に使用される。機体両側面にあるベンチシートで、6名の兵士を輸送可能。

山岳基地への潜入任務

雪におおわれた山岳地帯に建設された軍事基地。マカロフの陰謀を追う“タスクフォース141”は、主人公とソープの2人をこの基地に向かわせるが……。孤立無援の状況で、潜入から破壊、そして脱出と息をつかせぬアクションが展開する！



ACT.1 氷壁を登り基地に潜入せよ

敵基地へ潜入するため、ほぼ垂直の氷壁をピッケルだけで登るシーン。頭上では離発着を繰り返す航空機が気流を乱し、氷の破片を降らせてくる。コントローラ操作で両手のピッケルを突き立てて氷壁を登る感覚は、緊張感満点。

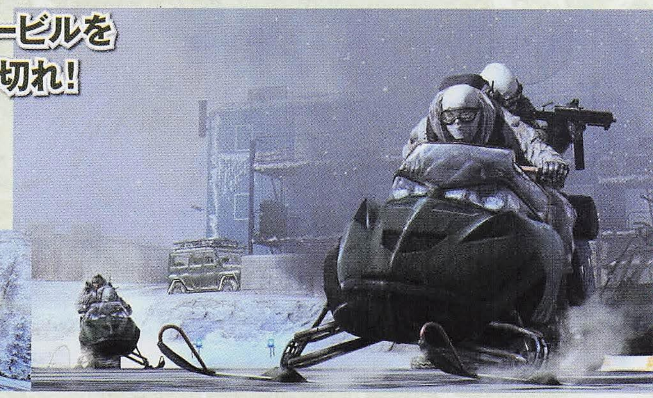


ACT.2 ブリザードに紛れ密かに破壊工作を実施

氷壁を登ると、折りしも基地はブリザードに見舞われて視界がまったくきかない状態となっている。ここでは、人間の心音を探知してディスプレイに表示する装置を使って、見張りを探りながら基地の奥へ侵入する。やり過ごすことの難しい敵をサイレンサー（消音器）付きの銃で倒しつつ、施設に爆薬を仕掛けていく。

ACT.3 スノーモービルを奪って追手を振り切れ！

敵兵に見つかってしまった2人は、施設の爆発に乗じてスノーモービルを奪取。追手を振り切って脱出を試みる。拳銃で敵を倒しつつスノーモービルを乗りこなせ！





第二章 PART 4「炎熱」HEAT

アル・アサド襲撃から一夜明け、隠れ家はザカエフの部下によって包囲されていた。プライスたちは進路上に爆薬を設置。敵の足止めを行いつつ段階的に撤退することで、味方ヘリの到着する時間を稼ぐ作戦を実行する。しかし、予想以上の敵の進撃にヘリが予定地点に到着できず、敵の包囲を突破してヘリへ向かうことに。



M134“ミニガン”



▶ヘリの残骸に搭載されている機銃。毎分2千～4千発もの弾を発射する。ゲームでも圧倒的な火力を誇るが、銃身の過熱に注意。

PART 5「父の罪」THE SINS OF THE FATHER

ザカエフの居場所を見つけるため、プライスたちは米英共同部隊を編成。彼の息子、ビクターの拘束を計画する。現政権支持派のカマロフ軍曹の情報をもとに、彼の乗る車を襲撃するが、肝心の相手に逃げられてしまう。プライスたちは、襲撃に気づいた敵を突破しながらビクターの追跡を開始。ビルの屋上まで追い詰める。



Key Person ビクター・ザカエフ



イムラン・ザカエフの息子で、超国家主義派テロ組織の実働部隊を指揮する。なお、プロローグの「予期せぬ成功」で、中東のクーデターの際にアル・フラニ大統領を乗せた車の助手席にいたジャージ姿の男が彼。役者は揃っていたのだ。

第三章 PART 1「最後通告」ULTIMATUM

ザカエフは、核ミサイル発射基地を占拠。核攻撃と引き換えに、米英軍のロシア撤退を要求する。プライスたちは基地の奪還に向かうが…。



MIRV



◀このミサイルは、内部に複数の弾頭を搭載。たった2発で米西海岸全体を攻撃できる。

発売直前 EXTREME

コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2

さらに未体験のシチュエーションが待ち受ける!

これまで紹介してきた以外にも、多彩な武器、シチュエーションが数多く登場！　冒頭からラストシーンまで、まったくプレイヤーを飽きさせない展開が待っている。



▶ポルトガル語でスラム街を表すファベーラでの戦い。密集する建物からの奇襲を潜り抜けろ！

リオ・デ・ジャネイロ ファベーラの戦い





ゾディアックボートによる水上戦

◀ゾディアックボートとは、特殊部隊が上陸任務などに使用する高性能ゴムボートのこと。本作では水上移動のほか、乗ったまま敵と戦う状況も用意されている。



モスクワ ザカエフ空港 テロリストの襲撃

◀マカロフ率いるテロリストたちは、モスクワの空港を襲撃する。民間人に対し、容赦なく銃を向ける彼らは、水面下で「世界を終わらせる」陰謀を計画しているというが……。



拡散する憎悪

テロの対象を世界中に広げるマカロフの真意とは？

かつてのリーダー、ザカエフは、西側諸国と融和を目指した現政権支持派を憎悪し、介入する米英を核を武器に脅迫した。しかし新リーダーのマカロフは、彼とは異なり、無差別に力を行使している。マカロフが計画する"世界の崩壊"とは、いったいどのような形で実行されるのだろうか？

PART 2 「オールイン」ALL IN



核ミサイルは、プライスたちの目の前で発射された。残る手段は、司令室を占拠して、中断コードを入力するしかない。米英共同部隊は、敵の防衛を退けて基地へ突入する。

司令室へ侵入せよ!



▶こちらの突入を食い止めるため、敵は装甲車を送り込んでくる。爆薬を使うか対戦車ロケットで装甲車を破壊しよう！

PART 3 「司令室では静粛に!」NO FIGHTING IN THE WAR ROOM

司令室のある地下施設へ降り立ったプライスたち。しかし、迷路のように通路が延びる地下にも防衛部隊が待ち構えていた。通路の1つ1つをめぐる、厳しい戦いを続け、着実に司令室へ進むプライスたち。しかし、その間も核ミサイル着弾のカウントダウンは続いていく！



核弾頭を停止させろ!



▶司令室にあるコンソールを操作して、ミサイルに中断コードをすべて送れば作戦成功だ。

PART 4 「ゲームオーバー」GAME OVER

核ミサイルを大西洋上で阻止したプライスたち。しかし、ザカエフ自ら指揮する部隊が彼らに迫っていた。両者はトラック上でカーチェイスを繰り広げるが、目前で橋を爆破され、徒歩での撤退を余儀なくされてしまう。圧倒的なザカエフの戦力の前に、脱出は絶望的と思えたが……。



絶体絶命のピンチを切り抜けろ!

▲▶次々と倒れる仲間を前に打つ手はなし。ここで終わりなのか!?





ノナリーゲーム参加者への手引き

チュンソフトがすべてのミステリーファンに贈るAVG『極限脱出 9時間9人9の扉』！　その魅力をKEIYA氏全面協力のもと、電撃ゲームス独自の視点でお届け！

登場人物解説＆ファーストプレイメモから「ノナリーゲーム」を生き抜く術を探る!!

本作はシナリオに打越鋼太郎氏、キャラクターデザインに西村キヌ氏を起用した密室脱出AVG！　その死のゲームから無事脱出するために、本企画ではミステリーAVGの考察本を手掛けられたKEIYA氏をゲストに迎え、人物解説と氏のプレイメモを中心に多角的に本作を解析していく。

極限脱出 9時間9人9の扉		
2009年12月10日発売	¥5,040(税込)	
DS	ジャンル	AVG
	メーカー	発売元:スパイク／開発元:チュンソフト
	備考	プレイ人数:1人用
謎解		

CHECK! 電撃マ王1月号で本作の設定資料を掲載!

11月26日発売の電撃マ王1月号には、本作の設定資料集がキャラクターデザインを手がけた西村キヌ氏のコメント付きで掲載される。ここでしか見れない初期設定画が満載で、四葉がコギャル風だったり、ニルスとサンタの設定が逆だったりと、驚くべき事実を多数知ることができる。ぜひ自分の目でデザインの変化を確かめてみよう！





登場人物解説 FROM KEIYA

ゼロにより「ノナリーゲーム」に強制参加させられることになった9人のキャラクターたち。果たして彼らは本当に偶然ゲームに選ばれただけなのだろうか。ここではKEIYA氏の解説を交えてキャラクターたちを紹介。彼らに秘められた謎や怪しむべきポイントを余さずチェックしていこう。

KEIYA氏プロフィール
考察サイト「PARADOX」代表。小社より『ひぐらしのなく頃に』と『うみねこのなく頃に』の考察本が発売中。
http://www.max.hi-ho.ne.jp/keiya/



主人公/バングルナンバー5

淳平

大学に通うごく普通の学生で、船の中で出会った紫とは小学校時代の幼なじみ。閉じ込められた皆が“コードネームで呼び合う”というルールを決める前に本名が知られてしまったため、彼のみが真実の名前で呼ばれることに。与えられたバングルナンバーは「5」で、プレイヤーの分身として「ノナリーゲーム」に立ち向かっていく。

KEIYAによる登場人物解説

唐突に自宅から拉致されてしまった大学生。最初の部屋で鏡を見て、ひどくやつれた自分の顔に驚くシーンがある。恐らく麻酔ガスのせいだと思われるが、実際にどれだけの時間眠らされていたかははっきりしない。あそこまで衰弱した様子を見せるのは、ガスがよほど強力だったか数日間眠らされていたかのどちらかだ。そこまでして彼を拉致したゼロという人物は何者なのか。そして、淳平がノナリーゲームに選ばれた理由とは。

ヒロイン/バングルナンバー6

紫(茜)

21歳の女子大生で本名は茜。幼なじみの淳平と船の中で再会する。清楚で奥ゆかしい性格の持ち主だが、天然的な発言で主人公を驚かせることも。また、他人を蹴落とさないと生き残れない「ノナリーゲーム」の中でも極力全員で協力して脱出しようと考えている。果たして、幼なじみの淳平と紫が閉じ込められたのは偶然か、それとも……。

KEIYAによる登場人物解説

淳平の幼なじみ。華奢な印象に違わず身体が弱いらしく、体調を崩して座り込んでしまうことがある。9番の男の死体が発見されたときもショックのあまり動けなくなってしまうほどで、異常事態への耐性もそれほど強くはないようだ。幼なじみの淳平と紫が揃ってゲームに参加させられた意味を検討する価値はあるだろう。彼女は淳平を最も油断させられる人物と深読みすることもできるのだから。

KEIYAのプレイインプレッション

物語の闇を考えると、よりいっそう楽しめる

本作には部屋を脱出するためのパズル的な謎とは別に、物語上の謎が数多くちりばめられている。ゼロとは何者なのか？　淳平たちがゲームに選ばれた理由は？　失踪したニルスの行方は？　どうかさまざまな想像を働かせて読み進めてほしい。こういった物語の闇を考えると、よりいっそう楽しめる仕掛けになっているからだ。プレイ中に「予想通り」と膝を叩くもよし、気持ちよく裏切られるもよし。

なお、数字根などのシステムを見て「難しいゲーム」と考えた方もいると思うが、決してそんなことはなく、多くの人が楽しめる作りになっていることを申し添えておきたい。謎解きに手間取っていると同行したメンバーがヒントを与えてくれるからだ。これから淳平とともにノナリーゲームに挑む方が、どうか真相にたどり着けますように！

[ディレクター&シナリオ]

打越鋼太郎氏 制作秘話

キャラクター編

――登場人物が9人というのは最初から決まっていたのでしょうか？

打越鋼太郎氏（以下、敬称略）：“人は7人以上の人物を一度に覚えられない”と聞いたことがあったので、人数には悩みました。最終的には、「9番の男」をすぐに脱落させることと、ニルスと四葉を兄妹で2人1組にすることで7に落ち着けることができました。あとは、キャラクターのコードネームを漢字とカタカナに分けることで、より判別しやすくしています。

――キャラクターの年齢は高めですね。

打越：ストーリーが重いので、説得力があるキャラクターにしたかったんです。主人公は30代でもよかったのですが、さすがにそれはちょっと受け入れられないかなと思ってボツにしました。

――主人公の淳平はプレイヤーを投影したキャラクターなのでしょうか？

打越：そうですね。そのため、淳平は知らないことはプレイヤーも知らないし、淳平が初めてそこで知ったことはプレイヤーも初めて知るようにしています。紫は幼なじみのため特殊ですが、淳平がほかのメンバーとは面識がないのも、そういった理由からですね。

――西村キヌさんに発注したイラストをごらんになった感想は？

打越：上がってくるイラストの半分ぐらいが僕の予想外のものだったのですが、それは僕の頭の中の世界観を超えてキャラクターに広がりができたということなので、嬉しかったです。キヌさんのイラストをデスクに貼り付けてシナリオを執筆しました。

――一番予想外だったキャラクターは誰でしょうか？

打越：八代のセクシーな身体もインパクトがありましたが、一番は四葉ですかね。彼女は最初はもっと幼くて、その次にギャル化して、やっと今の形に落ち着いたんです。

打越鋼太郎氏 プロフィール
SF・AVG『Ever17』をはじめ、ユーザーを驚かせるトリックを物語中に仕掛けるのが得意なシナリオライターで、氏の作品が生むカタルシスに魅了されたファンは数多い。2008年3月にPS2で発売され、後にPSPにも移植された『12RIVEN』で、「2008年度SPA！ゲーム直木賞」に選ばれるなど、現在注目を集めている。



バングルナンバー1

一宮

バングルナンバーは「1」で、コードネームは一宮。死を隣り合わせにした状況においても、常に紳士的で優雅な立ち振る舞いを行う。冷静で頼りがいのある男のため、参加者9人の中では父親的な存在となっている。

KEIYAによる登場人物解説

理性的で落ち着いた雰囲気を持った壮年の男性。序盤では詳しい人物像が不明なままである。最も気がかりなのは、大病室で自分に注射を打つという驚く行動を取ったことだろう。他のメンバーを生かすために自分を犠牲にできるのはなぜか。手に入れた薬品を睡眠薬と判断できる知識量も気になるところだ。

バングルナンバー2

ニルス

知的な雰囲気を持つバングルナンバー「2」の青年で、ナンバー「4」の四葉の兄。目が不自由であるものの、それを感じさせない立ち振る舞いをする。しかし、物語の冒頭で彼の身に信じられないようなことが起きてしまう……。

KEIYAによる登場人物解説

盲目の王子と表現される優男。ひょうひょうとした言動はどこか浮世離れして見える。そして爆死した9番の男の死体が転がる扉の向こうに、迷いなく踏み込もうとする剛胆さ。この余裕は果たしてどこから来るものなのか。生死を賭けた脱出行において、目が見えないというのは致命的なハンデになってしまうはずだ。

バングルナンバー3

サンタ

バングルナンバーは「3」で、自己中心的な性格をした男。協調性があまりなく、単独行動を好む節がある。さらに、他人を出し抜く狡猾な一面も持ち合わせている。彼と行動するのはデメリットが大きいかも……!?

KEIYAによる登場人物解説

孤独を好み、斜に構えたような態度が目立つ青年。トラブルメイカーになりうる性格だ。しかし言動をよくよく観察するに、ただの生意気な若者というわけではなさそうだ。四葉のクローバーが意味する言葉、「Hope,Faith,Love,Luck」が大嫌いらしく、かなりのリアリストであることがわかる。

バングルナンバー4

四葉

高校を卒業したばかりの18歳の少女で、バングルナンバーは「4」。ともに閉じ込められている兄を心底頼りにしているため、離れてしまうと錯乱状態に陥ってしまうことも。ニルスが姿を消したら、彼女はどうなってしまうのか!?

KEIYAによる登場人物解説

ニルスの妹であるらしい。明るく、とても無邪気な印象を与える少女だ。ニルスとはかなり仲がいいようだが、それ以上に特別な感情を持っているようにも見受けられる。序盤の数少ないやりとりではまだ四葉の本当の人間性というのはわからないが、二人の間にある空気感や言外の信頼感は気がかりだ。

システム解説

タッチペンで密室の謎を探っていく「脱出パート」では、選出したメンバーとともに部屋の脱出を目指していくことに。密室のある「ナンバリング・ドア」は船内に複数存在しており、どの部屋に進んだかでその後の物語が変化することも！



◀一緒に密室に入った仲間に話を聞くことで、謎解きのヒントを教えてくれる。

❶ナンバリング・ドアへの進入

ノナリーゲームをクリアして船から脱出するためには船内各所にある「ナンバリング・ドア」を進む必要がある。ただし、この扉は必ず3～5人で進まなければならず、また各キャラクターの持つバングル番号の合計値の数字根が一致していなければ開くことができない。そのため、場合によってはヒロインの紫と別々に行動しなければならないことも！　守るべき人と行動をともにするのか、それとも怪しむべき人を監視するのか、「ノナリーゲーム」の攻略法はプレイヤーしだい。ただし、誤った行動を取ると……!?



▲スイッチとなる装置「RED」にルールどおりにバングルをかざせば扉が開く。

NEXT

❷密室内の捜索

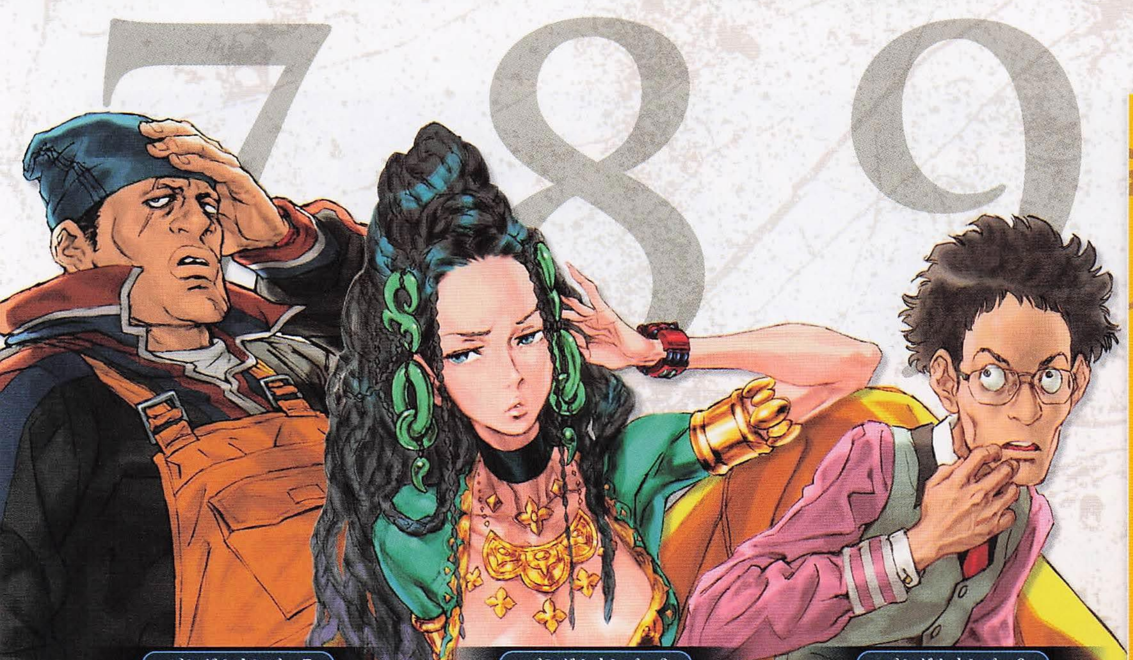
密室内ではタッチペンを用いて怪しい部分を捜索し、仲間とともに脱出の手がかりを探っていく。部屋にあるアイテムを入手できることもあり、それを使用したり、別のアイテムと組み合わせたりすることで新たな道が開けることも！　また、謎解きがわからない場合は同行している仲間からヒントを得るのも手。仲間の知識を借りればどんなトリックも怖くはない!?



◀▼入手したアイテムと、仲間からのヒントを組み合わせて謎を解こう！

ヒントを頼りに謎を解き明かせ！





バングルナンバー7

セブン

豪快な性格をした大男でバングルナンバーは「7」。船内で目覚める以前の記憶を失っているため、彼自身どんな職業についていたか思い出せないでいる。またナンバー「8」の八代とはなぜかウマが合わない模様。

KEIYAによる登場人物解説

強面の大男。顔には誰かに切りつけられたとおぼしき傷がある。どうもまっとうな社会に生きている人間とは思えないのだが、人は見かけによらないともいう。荒事に慣れた男であれば、先入観を捨てて付き合うことで頼もしい味方になってくれるかもしれない。彼は記憶喪失を主張するのだが、真偽は不明である。

バングルナンバー8

八代

かつてセキュリティソフトの会社に勤めていた自称40代の女性で、2人の子供がいるが、そのことについて多くを語ろうとしない。また、「ノナリーゲーム」では自分だけが助かればいいと思っている節があり、議論の火種になることも。

KEIYAによる登場人物解説

真っ先に目が行くのは、八代の奇抜な格好だろう。中年の女性にしてはあまりにも派手で、肌の露出も多い。なぜこんな格好で脱出に臨むことになったのだろうか。性格に自己中心的かつ直情的なところがあるぐらいで、特別な世界に生きているようには見えないのだが、彼女にも何か秘密があるというのだろうか。

バングルナンバー9

9番の男

バングルナンバー「9」の男で、「ノナリーゲーム」最初の犠牲者。非常に神経質で臆病な性格をしており、淳平たちの前に現れたときから挙動不審であった。物言わぬ姿になった彼は何か真実のカギを握っていたのだろうか……。

KEIYAによる登場人物解説

最初に犠牲者となる哀れな男だ。あまり身体能力は高くないように見えるのだが、四葉を人質にとってナイフを突きつけるという攻撃性を持つ。最初から挙動不審で大量の汗をかいており、何かに怯えている様子だった。ひどく損傷した彼の死体は、DEADが設置された扉の脇にバングルと一緒に放置され続ける。

[ディレクター&シナリオ]

打越鋼太郎氏 制作秘話

世界観編

——サウンドノベルと脱出ゲームを融合させた本作ですが、その企画の発端はどこにあったのでしょうか？

打越：現在、WEB上にはさまざまな脱出ゲーム（Flash作成によるフリーのゲームなど）が公開されていますが、そのほとんどには物語となる部分がないんですよね。ですので、深い内容のストーリーを取り入れることでミステリー小説などが好きな人にもご満足いただけるかと思い、企画を考えてみました。

——船上が舞台というのは初めから決まっていたのでしょうか？

打越：社内での打ち合わせの段階では、病院から警察署、列車というように次々と舞台が変わる案もありました。しかし、自分はどうしても1隻の船の中で物語を展開したかったんです。そのほうが、最終的に船から脱出したときの爽快感が、より大きなものになると思ったので。

——ライトユーザーの多いDSですが、本作は死と直面した人間の極限を描いた緊迫感のあるストーリーですね。

打越：そうですね。ポップな作品は他社さんにもありますし、自分がやるからにはサスペンス色の強いもので勝負したかったんです。わかりやすく言ってしまうと、映画の「cube」や漫画の「カイジ」のような緊迫感のある世界観が再現したかったんです。

——ミステリーAVGとしての要素も含まれる本作ですが、仕掛けられた数々の謎はどのように解明されていくのでしょうか。

打越：選んだナンバリング・ドアや到達したエンディングによって変わってきますね。1回のプレイはそれほど長くないので、ぜひ複数回プレイして世界観の謎を解いてみてもらいたいです。

——最初は、幼なじみの紫と行動をともにしたほうがいいのでしょうか？　それともあまり関係ない？

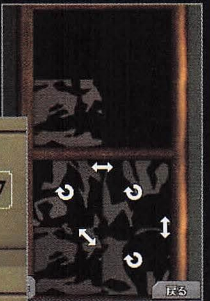
打越："ユーザーさんはそうするだろうな"と思ってシナリオは書きましたが、どのルートから進んでも問題ないと思います。

③思考パズルの解読

出口には最後の難関となる「思考パズル」が用意されており、このパズルを解かないと部屋を出ることはできない。もちろん専門的な知識は必要としないため、誰でも頭をひねればクリアできる内容となっている。また、思考パズルのヒントは必ず密室内に存在するので、解けない場合は一度パズルから離れて部屋の探索を続けてみるのもいいだろう。部屋に存在するヒントと自らの頭脳を駆使して、ゼロからの挑戦に受けて立とう！

NEXT





◀▲思考パズルは数字を合わせるものや図形を揃えるものなど、さまざま。仲間のヒントも参考にしながらその謎を解き明かしていこう！

[ディレクター&シナリオ]

打越鋼太郎氏 制作秘話

システム編

——オーソドックスなAVGで作品を構築し続けてきた打越さんが、本作で「脱出パート」というゲームシステムを取り入れた理由はなんだったのでしょうか？

打越：初のディレクション作品ということもあり、新しいことをやりたかったからという理由が大きいです。DSで製作するからにはDSならではの要素を入れたかったというのもありますね。

——ゲームをプレイさせていただいたところ、脱出パートではヒントが表示されるため、あまり詰まらずに進める印象がありました。

打越：実は、難易度にはすごく気を使いました。本作では物語の設定上、一度密室の部屋に入ると別の部屋に行けなくなります。ですので、同じところの謎解きで詰まってしまうとユーザーさんがすごくストレスを感じてしまうと思ったんです。そのため、同行キャラにヒントを聞き続けていれば正解にほぼ近いものを教えてもらうことができますね。

——密室内の仕掛けやアイテムを調べていると、キャラクターがヒントだけでなく、とぼけたことをしゃべるのが印象的でした。

打越：それはわざとです（笑）。本編が緊迫した状況なので、密室内ではユーザーさんを和ませたいなと思ったんです。暗い密室では和気藹々としているのに、そこから解放されるとキャラクターたちがギスギスし始めるのです。普通は逆なのでしょうが、本作ではそのギャップを楽しんでもらいたいですね。



ファーストプレイメモ FROM KEIYA

各部屋に仕掛けられた謎を解き、真実に迫っていく本作だが、その奥深いストーリーも魅力。“なぜ9人がこの場所に集められたのか？”“ゼロの正体は誰なのか？”といった謎を探っていくことで、よりストーリーに没頭することができるだろう。ここではKEIYA氏が初めて本作をプレイしたときに書き留めていたメモを掲載。このメモを読むことで、氏のそのときの思考を追うことができる。序盤の展開を氏とともに読み進めていこう。

『極限脱出　9時間9人9の扉』ファーストプレイメモ
——KEIYA

■プロローグ
カウントダウン。爆発する船。

■5の船室
船室で目覚める淳平。不気味な振動は爆発の余韻？　エンジン音？　それとも何かの伏線か？
一瞬だけ表示される過去の記憶。ガスマスクをつけた人物と、睡眠ガスらしきものが見えた。どうも淳平は拉致されたらしい。
左手首に「5」と表示されたバングルが装着されている。「6」は数字を逆にすると「9」になるな。右手首につけている人物がいたら逆転を疑う必要がある。「9」が鍵になるゲームだけに「6」の人物も要注意。
鏡を見たときに蘇る記憶。どうやら淳平が拉致された現場はアパートの自宅だったようだ。
最初の扉は数字根「5」で開く。どうして数字の仕掛けが多用されるのか……これは大きな意味を持っているはずだ。

■廊下～大階段
部屋を脱出した淳平は、同じく逃げてきた様子の七人と出会う。続いて、幼なじみ・倉式茜との再会。彼女も淳平を覚えていた。この作品は「過去の記憶」がモチーフになっているのかもしれない。淳平が鏡を見て拉致の瞬間を思い出したように、彼らには埋もれた記憶があるのではないか。それにしても、倉「式」茜——数学的な意味合いを感じる。淳「平」は平方の意か？　他の人物の名前が気になる。
スピーカーから聞こえる犯人・ゼロの声。どうやらガスマスクの男らしいが……。タイムリミットは九時間。沈没までの時間かと思ったが、水は一定の高さまでしか上ってこないようだ。最後は爆発で終わらせるつもりなのか。囚われた九人の共通項はなんだろう？
自己紹介を始める一行。……「6」のバングルは茜か……！　きちんと左腕に装着されているが……。
それぞれをコードネームで呼び合うことになる。ただし、淳平だけは茜が名を呼んでしまったため、本名で通すことに。淳平は茜の名を出さないよう「紫」という仮名を提案。茜が淳平の名を呼んだのは意図的なものとも思ったが、恐らく偶然だろう。コードネームは場の流れで決定されたものだからだ。おかげで気になる各人の本名がまったくわからない……。

「1」——一宮(ヒゲの男)
「2」——ニルス(盲目の男)
「3」——サンタ(銀髪の男)
「4」——四葉(ピンクの髪の少女)
「5」——淳平
「6」——紫(茜)
「7」——セブン(人相の悪い大男)
「8」——八代(踊り子風の女性)
「9」——???(鳥の巣頭で眼鏡の男)

おや？　「9」は普通にいるのか。この眼鏡男、存在感がないから忘れてた。仮に「6」と「9」の逆転があるなら、淳平たちを騙すためではなく、ゼロを名乗る人物が密かな意図を込めたことになるか。淳平が鏡を凝視したシーンも反転の可能性を思わせる。
しかし、ニルスの盲目は真実だろうか。ずいぶんスムーズに行動していたが……。
四葉を人質に取る鳥の巣頭。扉を開けて一人で奥に行こうとする。これは死ぬんじゃないか？
扉の向こうで悲鳴を上げている鳥の巣頭。どうやら犯人に騙されたらしい。そして響く爆発音。命がけのゲームであることを明示するために、最初の犠牲者となるよう仕向けられていたのだろう。これが本当の意味での始まりだ。
協力者を誰にするかの選択肢。ニルスが本当に盲目かどうかを確かめるため、「ニルス+セブン」を選んでみよう。——スムーズに認証してるなあ。
扉を開けて、鳥の巣頭らしき肉塊を発見。挙動不審だったこともあり、彼は単なる犠牲者だったと見る。
強いショックを受けたせいか、体調を崩す紫。
鳥の巣頭の死体描写がどうも気になる。腹部が激しく損傷している。爆発したのはバングルかと思っていたが、どうやらそうではないらしい。何かを腹に仕込まれていたのだろうか。「9」は特別な数字であるため、彼のバングルは偽物で、本当の「9」のバングルを持つ人物は他にもいると考えてみたい。現時点で対象となる容疑者は茜(＝紫)しかいないのだが……。認証を行う以上、彼女のバングルが「6」の機能を持っていることは確かなはずだ。疑うべきは「隠された意味合いとしての6」ということだろう。
ニルスが取り出した(ゼロの手による)点字の手紙。やはり爆弾は各人の体内にあるようだ！　よく飲ませることができたな。ニルスは鳥の巣頭を見殺しにしたということか。錯乱状態の彼を放置する——冷酷な、だが冷静な判断だ。バングルは船から脱出したときのほか、心停止した状態でも取り外せるらしい。その間にバングルをむしり取って蘇生させれば、一応外すことは可能だ。狙ってやるのは難しそうだけど。
自分が拉致されたときの状況をろくに説明しなかったセブン。兄妹だというニルスと四葉。やや気になる。顔を赤らめていた四葉を見る限り、どうも兄妹には見えない。同じ部屋で目覚めたらしいが……。
二手に分かれるグループ。ここは死体の詳細を確かめるために「5」の扉を選ぼう。紫の様子も気になるが……。メンバー構成は次のとおり。

「5」の扉——淳平、セブン、ニルス、
「4」の扉——八代、サンタ、紫、四葉、一宮

■「5」の扉
……嘔吐しそうになり、死体の様子を確認できなくなる淳平くん。参ったな。はずれたバングルと壊れた眼鏡は落ちていたが、鳥の巣頭の素性はわからずじまいか。次にたどり着いたのは一等船室。

■Bデッキ一等船室
どうやら本気でシャワーヘッドをマイクと勘違いしたらしいセブン。こいつおもしろいな(笑)！
目覚める前の記憶を失っているというセブン。演技の可能性もあるが、一応信じてもいいような気がする。
ピアノで楽譜を奏でる。学校のチャイム……ではなくウエストミンスターの鐘の音らしい。なるほど、ビッグベン——時計、時間に関連した要素か。ゼロは徹底的に数字をモチーフにしたいらしい。
途中でニルスが聞いた異音とはなんだろう。どうも室内の仕掛けとは違う気がする。
脱出した際、ドアに譜面のプレートを挟み込んで再ロックを阻むセブン。「ピアノを弾くんだよ」と言っているが……まさか、目当てはあの死体か？　彼も何かを考えているのか。恐らくだが、セブンは真相を知らないはずだ。死体について推理しているだけだろう。

■鉄格子があるホール
金星のマークが入った扉。ニルスにも占星術の知識があるようだ。

■カジノバー
入口が自動的に施錠される。トランプが室内の各所に散らばっているようだ。ステンドグラスを見て「美しいね」と口を滑らせるニルス。そりゃ見えるだろうさ。気配だけでこうもスムーズに行動できるものか。船内を知り尽くした真犯人でもない限り……。
9が最強、0が最弱となるバカラの説明。犯人の名が最弱の手になるとはおもしろいね。

■Cデッキ
ホールで鍵を開けてCデッキへ。Dデッキはやはり水没している。

■大病室
四つの扉。うち三つは番号が書かれているがREDが作動しない。基盤が抜き取られている、とニルス。彼はREDの構造を熟知しているのか、それとも注意深く確かめただけなのか……。
背後から別チームが合流してくる。
この船は病院船だったギガント号(ギガンティック号)ではないかとセブン。あれは沈んでいるはずだが……タイタニック号との入れ替わり出航疑惑が噂されたのは別の船だっけ？
このエリアの船室がセブンのいうとおり五十三個なら、先ほどモチーフになったトランプの枚数に重ねてあるんだろう。一行は手分けして基盤を探すことに。

■大病室
三つのREDが起動している。一番乗りの八代が来たときには、すでに基盤が挿さっている状態だったという。おもしろくなってきたぞ……「誰がゼロか」という疑心暗鬼を生じそうだ。第一候補を紫としておこう。一番乗りだという八代も部屋の捜索を行っていたはずだ。その隙に素早く戻って基盤を挿したとしても不思議ではない。
ニルスがいなくなる。駆け出す四葉。彼女はニルスの目が見えないことを信じているようだ。

STORY

平凡な毎日を過ごしていた大学生・淳平。彼はゼロと名乗る謎の人物に拉致され、沈み行く大型客船に閉じ込められてしまう。同じく客船に閉じ込められたのは8人で、そのなかには幼なじみ・茜の姿も。そして、彼らがこの客船から抜け出すにはゼロの仕掛けた「ノナリーゲーム」に勝利しなければならない。ノナリーゲームでは「ナンバリング・ドア」の書かれたドアを進んでいくことになるが、このドアは各人物のナンバーの数字根（十の位と一の位を足した数）が一致していないと開かないなどの制約がある。果たして淳平は誰と協力して、このゲームを打開するのか!?



▶職業も年齢もバラバラの9人が、なぜこの船に集められたのだろうか……。

西村キヌさん 描き下ろしイラスト



西村さんコメント

サンタと淳平が言い争ってる横で八代が「そんな事よりこれを解いてよ！」と、じたばたしているというシチュエーションです。セクシー担当の八代は描いてて楽しいですけど、パーツや装飾が多くて大変……なんですがよくオーダーされますね。打越さんのお気に入りなんでしょうかと勝手に推測。せっかくなので私の好きな四葉やセブン、ヒロインの茜も勝手に描き足しておきました。

西村キヌさんプロフィール

元・カプコン所属のイラストレーターで、現在はフリーで活動中。代表作は『ストリートファイターII』や小説「新本格魔法少女りすか」など。

選択肢。鳥の巣頭の死体が気になる。Bデッキの一等船室へ向かってみよう。

■ニルス捜索

……四葉がいるだけだった。そうか、どのみち戻ってもロックされた扉があるから、死体の所まで戻れないのか。鍵を開ける手段があれば話は別だが……。

残りの人間を置き去りにしようという八代の提案。それでは「9」の扉が開けられないと指摘する淳平。少なくとも三人はラストの扉を抜けられない計算になるという事実。……考えたくないなあ。

一宮の前で照れた様子を見せる紫。別行動を取っている間、二人の間に何があったのか……？　一宮はニルスと四葉が兄妹とは思えない、という淳平の台詞に強ばった対応を見せる。気づかれるとまずいことでもあるのか？　接点はなさそうだったが、実は繋がっているというのか？

■大病室

病室に戻るとサンタがいる。基盤は誰が挿したのか、という問い。カマをかけてみるか——と思ったけど紫という選択肢はない。「ゼロ」を選んでおく。サンタは「自分で抜き取って自分で挿す」という二度手間を疑問視。淳平は沈黙する。疑心暗鬼を生じさせるための罠、という解釈は可能だけど……。事実、サンタは他人を信用したら負けだ、信頼できる相手が裏切り者かもしれない、などと言う。思いっきり引っかかっているように見えるが……彼が挿して演技をしている可能性は低いと思う。サンタの意見は八人の中の誰かがゼロ、とのこと。

犠牲になる一人を決めようと言い出す八代。物騒な。「ニルスはナンバリングドアの向こうにいる」という八代。四葉を賛同させるための方便だなあ。一人で向こうに行ったら死んでしまうぞ。起爆装置の電源も落ちていたなら話は別だけど。

一宮が突然「私がここに残る」と発言。格好いいなオッサン。でもニルスとの繋がりを疑わせる行動でもある。彼と合流すれば助かるのだろうか。

突然倒れる一宮。「Mandraine-β」を注射したらしい。麻酔薬らしいが……。マンドレインという名は、「人間（性）を奪う（?）」とも読めるし、発音が似ているナス科の有毒植物・マンドレイク（mandrake）から幻覚薬としての性格が強い気もする。——注射痕の有無は誰も確認しない。演技の可能性もある。

選択肢。どの扉に入るか。同行するのは……。

・「7」の扉——「7」のセブン
・「8」の扉——「8」の八代

「1」の一宮を救うためには、「2」のニルスが病室に戻ってくることに期待して「3」の扉を残しておくべき。つまり淳平が選ぶべきなのは……あ、どっちにしろ「3」の扉には入れないのか。じゃあ危険因子の八代を監視したいので「8」の扉にしよう。セブンが抱えている事情をもっと観察したい気持ちもあるが、やむを得ない。複数回のプレイが必須になりそうだ。　……待てよ、三人いないとナンバリングドアは開けられないのか。一宮、ニルスだけではダメだ。何かしらの手段で「9」のバングルを拾っていた、あるいは仮に「0」のバングルが存在するならいけるが……？

その後、あの部屋でまさかあの人物の死体が発見されることになろうとは、このときにはまだ知るよしもなかった……。


恋も！青春も!!
いつもポケット



特集 ALL TIME GAME TIME

24時間、365日、エブリディ、遊び続けたいゲームがある。

かつて、携帯ゲーム機といえば、家で遊んでいるゲームを出先でも遊びたいという、いわゆるゲーマーの欲求に応えるための作品が主であった。だが、今や多くの人が携帯ゲーム機を常に持ち歩き、iPhoneやケータイでゲームを遊ぶのもごく当たり前の風景だ。そんな時代の流れに合わせて、据え置きゲーム機の代替ではない、携帯ゲーム機ならではの要素を売りとした作品が続々と登場している。今回の特集では、携帯ゲーム機を舞台に独自の進化をとげてきたシリーズ最新作『パワプロクンポケット12』と、携帯ゲーム機で紡ぐ新たな恋の形『ラブプラス』を、本誌独自の切り口でトコトン解剖してみた！

パワプロクンポケット12



最新作『12』が発売直前の今こそ、異端の神ゲー『パワポケ』を徹底解析。衝撃イベント100選＆彼女名鑑に刮目せよ！

P.66

ラブプラス



電撃ゲームス編集部員総出による、コラム＆プレイレポートをお届け！　このムチャ振り企画から見えるものとは……？

P.80

人生も!?のなかに。

最新作『12』発売直前特集!!
シリーズの圧倒的な魅力を知れ!

ある意味 パワポケ神ゲー宣言



『パワポケ』のヤバ～い魅力に魅せられた、編集部きっての『パワポケ』マニア達。ディープなゲーム好きである彼らは、なぜ口を揃えて『パワポケ』を神ゲーと称するのか？ この特集で、その理由を解き明かす!!

『パワポケ』はただの野球ゲームじゃない!! ある意味『パワポケ』を神ゲーへと昇華させたエッセンスの数々を見よ!

本格的な野球、野球選手を育てる育成、女の子との恋愛、RPGからACTまでさまざまな遊びの提供……。『パワポケ』こと『パワプロクンポケット』シリーズは、非常に多くの魅力を持つ。そのなかでも今回クローズアップするのは、奇抜でありながら秀逸なシナリオと、一度見たら脳から離れない強烈な個性を持ったキャラクター達。これらが絶妙なバランスによって織り成す『パワポケ』ワールドは、ある意味ギリギリのラインで成立している。このギリギリのヤバさを笑いや感動へと昇華させるセンスを持つからこそ、『パワポケ』は異端の神ゲーなのだ。最新作『12』が発売直前となる今回は、衝撃イベント100選や彼女名鑑といった切り口で、『パワポケ』のヤバさをお伝えしよう。

そもそも『パワポケ』とは?

『パワポケ』は『実況パワフルプロ野球』の「サクセスモード」をクローズアップしたスピンオフ作品として誕生した。その後、神がかったシナリオや独自のシステムで野球バラエティという新境地を切り拓き、異端の神ゲーとしての地位を確立していった。



約10年半の間に14作品が発売!

◀最新作『12』やリメイクを含めて14作品も続く、息の長い人気シリーズだ。

俺と『パワポケ』 出会い編



▲家や会社にあった『パワポケ』シリーズのソフト群。早く『12』を並べたい!

初プレイ 出会いのきっかけは?

そみん（以下、そ）：特集のために編集部の『パワポケ』好きに集まってもらったわけですが、そもそもなぜ遊び始めたんですか？

ライターM（以下、M）：『パワプロ』の流れだな。サクセスモード自体はSFC版『パワプロ3』から登場していたわけで、それがGBでも遊べると聞いて手を出したのがきっかけ。

おぬ（以下、お）：ボクはゲーム屋で『4』の箱の裏を見て、RPGが遊べると思って買ったのが最初です。野球自体にはあまり興味がなかったんですけど、モンスターとの戦闘画面があったから、大丈夫かなって。

女子マネ子（以下、女）：あたしも箱の裏を見てかな。『パワポケ』がヤバイという話は聞いてて気になってたんだけど、やっぱり野球ゲームには少し抵抗があって。でも『9』を見るとRPGや格闘ゲームも遊べるって書かれてて、ネコが映ってるミニゲームもあったりしたから、勇気を出して買っちゃいました。正直、最初は野球がよくわからなかったけど、話がおもしろくって！ 主人公がかわいくて、先のイベントを見るために愛を振り絞ってルールを覚えたの。オート操作やロックオンのおかげで、なんとかがんばれたわ。

M：で、そみんはなんで『パワポケ』を？

そ：今回の仕事がきっかけで突然（笑）。全作品をある程度遊び終えましたが、仕事よりも趣味でじっくり遊びたい神ゲーですね。

『パワポケ』特集担当ライター陣

『パワポケ』歴10年半
M ライターM
初代GB版『1』から全作品をリアルタイムでプレイ。やり込み派ではないが、その知識は幅広い。

『パワポケ』歴6年
お おぬ
GBA時代からシリーズを遊んでいる中堅ファン。攻略知識は深いが、リアルラックが低いのが難点。

『パワポケ』歴3年
女 女子マネ子
『9』から遊び始め、異様なシナリオに衝撃を受ける。かわいい女の子とマニアックなイベントが好き。

『パワポケ』初心者
そ そみん
つい最近、『11』で『パワポケ』の洗礼を受けた初心者。ようやく全作品をかじり終えたレベル。

 ※画面は開発中のものです。
※画面写真内の番号・表記は、『パワポケ』シリーズのどの作品の画面写真かを表しています。『1』という表記は1作目『パワプロクンポケット』、『D』という表記は『ダッシュ』のことです。また、表サクセスを「表」、裏サクセスを「裏」と表しています。



ある意味 パワポケ神ゲー宣言1 真剣マニアック座談会

『パワポケ』を愛し、その魅力を深く知る担当ライター達。彼らの座談会形式で、『パワポケ』シリーズのおもしろさをお伝えしていこう。

『パワポケ』の一番おもしろい部分ってどこなんでしょう？

そ：それではさっそく直球勝負で。『パワポケ』って、何がおもしろいんでしょう？
M：「全部」とか「野球バラエティ」とかいうのが正解なんだろうが、個人的にはシナリオとキャラクターのヤバさだな。
お：たしかに「全部」というより、そのほうがしっくりきますね。
女：あたしもそうかな。『パワポケ』にハマった一番強い動機って、やっぱりシナリオだったと思う。笑えたり、感動したりできる、衝撃的なシナリオが魅力なのよね。
そ：メインシナリオの奇抜さはヤバいですよね。父親がいきなりボールになったり、主人公がサイボーグだったり。あらすじだけ見ると、「ありえねー」と思う（笑）。
お：でも、奇抜なだけじゃないんですよね。明らかにおかしい世界観でも、遊び始めるとすんなり入れちゃいますから。
女：たぶん、導入部分がヤバいからじゃないかしら。タイムスリップするとか、人格が入れ替わるとか、ありえない展開ばかり。だから「この先どうなるの？」ってワクワクしちゃう。先の想像がつかないもの。
M：いわゆる「つかみはオッケー！」というのはあるな。衝撃的で奇抜なオープニングで心をつかまれて、一気にその世界に入っていってしまうことがある。
お：ボクにとっては、『7』がまさにそうでした。オープニングで戦隊ヒーローが出てきてアゼンとして、気がついたときには大ハマリしちゃってました。
そ：ハマるタイミングで考えると、彼女候補が登場するとテンションが上がるなあ。
お：彼女イベントは、間違いなく『パワポケ』のキモの1つですね。攻略の歯ごたえも、展開するシナリオも、本格AVG顔負けですから。それにみんなかわいいし♪
M：一部例外はいるがな……。まあ、どの女性もひとクセふたクセあるというヤバさは、『パワポケ』ならではだと思う。
お：悪の組織の一員だったり、マッドサイエンティストだったりとかしますからね。
女：正統派からイロモノまでよりどりみどり（笑）。男性キャラクターも変ですし。
そ：自分が注目したいのは、作品ごとに主人公の年齢が異なる部分。それにあわせて交際相手の年齢が変わって、恋愛の質が違ってくる点もおもしろいと思うんですよ。
女：なるほど。高校野球編とかだと、ああ青春だなーみたいな、こっちまで赤面しちゃうような純愛とかが多いですよね。
お：逆に社会人野球編とかだと、ビックリするぐらいアダルトなネタが飛び出したりして、ドキッとすることがあります。
M：そう考えると「恋愛」もキーワードかもしれないが、俺が彼女イベントを楽しみにしている理由には、バッドエンドになったときのインパクトの大きさもあるぞ。
そ：バッドエンドのときのブラックユーモアは……本当にヤバいですからね。
お：コテコテのギャグも多いですよね。クスっというより、ギャハハと笑えます。
M：笑いも『パワポケ』のキーワードかもな。下ネタなんかも含めて。
女：不思議なことに、かなりきわどいネタが多いのに、なぜか許せちゃうのよね。むしろ笑っちゃう、みたいな感じ。
そ：たぶん、ギャグがギャグとして割りきられて表現されているからじゃないかな。そのギリギリのラインが、どの作品でも見事に実現されてるのがスゴイのかも。
M：笑わせにくるかと思ったら、思わぬタイミングで感動系の話になったりするのもズルいというか、うまいというか……。
お：ホントにスレスレですよね。だからこそ『パワポケ』って、神ゲーのなかでも異端の存在なんだと思います。



思わず漏れる「ありえねー！」の声
◀グイグイ引き込まれる超展開の連続。一度遊ぶとクセになる！

神ゲーに匹敵するおもしろさを実現するサクセスモード

そ：いろいろなキーワードが出ましたが、忘れちゃいけないのがサクセスモードの存在でしょうね。キャラクターの育成を楽しむ本格的なゲーム部分と、『パワポケ』ならではの魅力的なシナリオ部分が、神がかったレベルで融合してますから。
M：ともすれば単発的でバラバラになりがちな「笑い」や「衝撃」といった要素がうまくまとまっているのは、サクセスモードというゲーム部分のおかげだろうな。
お：物語仕立てというのは重要ですよね。メインシナリオを中心にした流れがあるからこそ、大小さまざまの衝撃が突発的にはさまっても違和感にならない気がします。
M：ギャグだと笑い飛ばしていたことが、のちのちの伏線につながってたりするからな。表サクセスは本当に奥が深い。
お：特に最近は組織が複雑化してきてシナリオに厚みが増してきているから、物語の裏でどんな思惑が動いているのか、表サクセスの正史がどうなっていくのかが気になってしょうがないですね。
女：やっぱりシナリオやキャラクターの話が中心になっちゃいましたね。ゲーム部分もとってもおもしろいのに……。
お：奇抜なシナリオで誤解されがちですけど、裏サクセスは毎回完成度が高くて、RPG好きには絶対オススメできます！
M：もちろん、野球パートもな。
女：そういう意味では、『パワポケ』のおもしろさはやっぱり「全部」？
そ：そうかも（笑）。シナリオしかり、システムしかり、とにかくヘンテコなものが詰まってるんですよね、『パワポケ』って。それでいて、遊ぶとしっかりおもしろい。そういった部分を含めても、ある意味で神ゲーであることは間違いないですね。

『パワポケ』を知るための 重要キーワード

1 野球バラエティ

『8』の発売を機に提唱されたのが、「野球バラエティ」という新ジャンル。本格的な「野球パート」と物語仕立てで野球選手を育成できる「サクセスモード」という2大要素を筆頭に、さまざまなジャンルが用意された「ミニゲーム」や「おまけ」、年間成績を競って日本一を決定する「ペナント」などが遊べる。バリエーションの豊富さは野球バラエティの名に恥じない！

2 サクセスモード

物語を楽しみながらオリジナルの野球選手を育成するモードで、ここで作った選手は野球パートで使用可能。基本的に表と裏の2本立てで、表サクセスは野球にちなんだ物語が展開するAVG形式で展開。野球選手である主人公の育成は、練習などで獲得できる経験点を割り振るタイプが基本となる。主なステータスは体力とやる気で、体力が低いと練習でケガをしやすくなり、やる気が低いと練習の効果が低くなる。物語が分岐するメインシナリオのほか、彼女との恋愛やチームメイトとの友情を深めるサブイベントも存在し、原則的に好感度などに応じたマルチエンディングとなる。もう一方の裏サクセスは、大抵の場合、野球とは関係がないシナリオが展開し、作品によってジャンルもさまざま。なんらかのRPG要素があり、ゲーム中やクリア後に入手できる野球人形のパーツを組み立てることで選手を作る場合が多い。



◀多くの場合、「練習」「うろつく」を基本に、作品ごとの特殊コマンドが存在することになる。

3 表サクセスの正史

表サクセスには全シリーズをとおした時間軸があり、キャラクターが成長して外見や職業が変化することがある。本シリーズは基本的にマルチエンディングだが、歴史にかかわる大きな事件などは、のちの作品でも「正史」として語られる。例えば『1』と『3』の主人公は同一人物で、『1』で荒井紀香と結婚後、一度命を失ってサイボーグとして復活する流れは、以後の作品でも事実として描かれる。組織の存亡や野球チームの変遷など、歴史的な事実が積み上げられていくシリーズの物語は、『パワポケ』サーガとも呼ぶべき壮大なもの。このようなスケール感も『パワポケ』の魅力の1つだ。

『パワポケ』の音楽CDが12月に発売決定！

NOW PRINTING

多くのファンが支持する『パワポケ』シリーズの名曲が音楽CD3枚組で発売決定！　最新作となる『12』の100を超える楽曲を中心に、GB版『1』『2』とGBA版『3』の名曲もフォロー。神がかった伝説の曲ばかりなので、急いで予約を！

パワプロクンポケット音楽館
■音楽CD（3枚組）　■12月23日発売予定　■￥3,500（税込）
■コナミデジタルエンタテインメント

俺と『パワポケ』 『1』編



※2004年7月29日に『パワプロクンポケット1・2』としてGBAでリメイクされた。

妨害工作 敵チームで遊べる衝撃

初代『パワポケ』で主人公が所属するのは、『パワプロ5』では敵だったライバル高校。『パワプロ5』で弁当に細工をするなどの妨害工作を仕掛けてきた、あの極亜久（ごくあく）高校としてプレイできるという設定に期待して、俺は『1』を遊び始めた。まあ、極悪な先輩達がビルの倒壊によって脱落したあとは、妨害工作の質が格段にショボくなって犯罪性は薄れたが、「妨害工作で相手チームを弱くできる」という衝撃的なシステムが楽しく、ニヤニヤしながら遊んだものだ。

プロペラ団 一発屋かと思ったら……

シナリオ中に暗躍……というか、堂々と出てくる悪の組織がプロペラ団。表向きは大手プロモーターだが、裏では有能な選手をかかえこんでスポーツ界を牛耳ろうとしている。やることが派手すぎて、すぐにバレるような裏工作を行うダメな組織だと思っていたが、シリーズが進むと、その脅威が明らかに。表サクセスの歴史を知るうえで、実は重要な組織だったのだ。のちに『3』で語られるプロペラ団の最期は、非常に熱い展開で話題を集めたものだった。（ライターM）

パワプロクンポケット
■GB　■発売中（1999年4月1日）　■SPG（野球バラエティ）　■￥4,725（税込）
■発売元:KONAMI／開発元:パワプロプロダクション　■プレイ人数:1～2人



しょんぼりな妨害工作？
◀主人公らが行う妨害工作は「下駄箱の靴を全部入れ替える」程度のもの。だが、その裏でプロペラ団が暗躍し、悪質な妨害を行っていたようだ。



▶頭にプロペラをつけた人が歩いていたら、そりゃ目立つよ。しかも白昼堂々派手に事件とか起こしてたら、目撃されて当然だ。ある意味、これもギャグか。
工作員は格好に問題あり！

『1』のサクセスストーリー紹介

表サクセス 極亜久高校編
主人公が転校してきた極亜久高校の野球部はワルの集まりで、細工した弁当を仕込んで相手を弱らせるような最低の野球部だった。とある事件で先輩達が全員入院したのを機に、主人公は学校の各所からチームメンバーを集めて部を再建。子供の頃からの目標である甲子園出場を目指して練習に励むことに。



ある意味 パワポケ神ゲー宣言 2

圧巻 衝撃イベント100選

『パワポケ』シリーズならではのユニークなイベントは、もはや"神"の域。ありえない展開が連続する衝撃イベントを厳選して100連発で掲載!!

RANK 100 ▶▶▶ RANK 61 まずは一発ネタのラッシュ！神ゲーたる実力の片鱗を知れ！

M：100～61位はだいぶ雑多なネタになっているが、『パワポケ』がただの野球ゲームではないということを知ってもらうにはちょうどいいだろう。

そ：まあ、どう見てもただの野球ゲームではないですね。全部真実ですけど、あらためてまとめてみると……う～ん（苦笑）。

お：モンスター、サイボーグ、忍者、戦車……。世界観もキャラクターも、めちゃくちゃカオスなシリーズですからねえ。

女：こういう衝撃ネタが凝縮されているわけですから、やっぱりすさまじいですよね。

RANK 100 戦場にタイムスリップ 野球は関係ありません

M：過去に飛ばされ、徴兵されて戦線に送り出されることになる「戦争編」。いつ野球が関係してくるのかと思ったら、一切関係なくてたまげた。



◀徴兵されて各地を転戦することに。

RANK 99 訪れた先は少森寺 空手と野球の微妙な関係

お：野球ではなく空手の修行をすることに……。小森（こもり）と少森（しょうしん）とで大違いですね。



◀合宿場所のお寺を間違えて、強制的に修行。

RANK 98 こんなヤツいるいる! 迷惑なヤツほど微妙にリアル

お：プロレスマニアで、すぐ人を実験台にする諸星とか、迷惑な人物ほど気合を入れて描写されている気が……。

女：スタッフに愛されてそうだわ。



◀プロレス好きな諸星。迷惑です。

RANK 97 1%すら侮れない 球みがきで大ケガ!

M:球みがきで大ケガってどうなのよ。

女：激しくみがくんですよ、きっと。

お：ケガ率は1%でもあると怖いです。



◀どうやってみがくとケガするんだか謎です。

RANK 96 ゲテモノ料理に苦笑 スイカカレーの悪夢

そ：スイカカレーは地味にいろいろなシリーズで出てきますね。

M:たいてい謎のまま終わるんだよな。



◀公式サイトで正体が明かされたことがある。

RANK 95 細工をした弁当で妨害! て、ちょっと待てっ!

女：『1』の主人公達の高校ですね。ワルの巣窟、その名も極亜久高校。

M:主人公が野球部を再建するまでは、こんな行為も珍しくなかったんだ。



◀ヤバい弁当で相手チームを弱らせる。

RANK 94 超虚弱なチームメイト 強いんだか弱いんだか

お：学生時代からケガばかりの東。実力はあるはずなんですけどねえ。

女：この人、顔が大きくないですか？



◀何かにつけケガをし、チームを離脱する。

RANK 93 ダチョウで街興し 微妙なセンスにニヤリ

M：ダチョウで街興しはない。どう考えても行きたくならない。

女：だから、さびれるのかな？



◀街の人は誰一人として疑問を持っていない。

RANK 92 二重人格ネタもあり 奇人変人ぞろいです

そ：パシリ扱いされると別人格が現れる森盛君。普通の仲間が欲しい……。

M：無個性よりもマシだろ。

お：個性的すぎるのもちょっと……。



◀怒髪天を衝くってこういうこと？

RANK 91 野球とサイボーグという 組み合わせなんてアリ?

お：サイボーグと戦う『8』の主人公は、ほとんど超人に近いんですよね。

女：すごく強くてビックリします。



◀なぜか謎の組織はプロ野球球団を狙った。

RANK 90 コーチの正体は抜け忍 どこからツッコムべき?

女：抜け忍なのに忍者装束ですね。

M:天井に逆さで立ってたりもしたな。自分で忍者だと公言してるし。

お：その正体は……衝撃でしたね。



◀コーチは仮の姿。見りゃわかるけどね。

RANK 89 勢いとノリ重視の おバカな野球練習

女：鉄球を捕るってどうなの？

M：新キャプテンが張り切りすぎた結果こうなった。空回りってやつだな。



◀主人公を実験台に変な練習を行う基宗。

RANK 88 シリーズの歴史の長さが 感じられる引退イベント

女：この狩村さんって『2』から登場してたんですね。すごい選手です！

M:イベントの出番はなかったけどな。



◀進め方しだいでは引退前に消されてしまう。

RANK 87 誰もが目を疑った 剣と魔法の世界の登場

M：そろそろ『パワポケ』はRPGをやるんじゃないかと冗談で言ってたら、本当に実現して驚いた覚えがある。まさか剣と魔法の世界とはなあ。



◀普通にRPG。野球はしません。

RANK 86 ヤンキー→たこ焼き屋 コッテコテの展開も魅力

お：妨害工作とか、さまざまな汚れ役を背負っていた外藤が、卒業後はタコ焼き屋に転身。コテコテですね。

女：お約束の展開は安心できますね。



◀見るからにヤバげだが、根はいい人。

RANK 85 顔に似合わず意外とエグイ! 人に寄生する超生物!!

お：仲間のアキミがやられると、その体が謎の生物に操られることがあるんです。彼女を倒すと体から生物が!!

女：……怖い展開ですね。



◀女性の体から登場する寄生生物。

RANK 84 ご利用は計画的に 利子は脅威の30%!!

M：どうしてもお金が必要なときは、亀田君が金融機関からお金を借りてきてくれるが、あくまで一時しのぎだ。

そ：取り立て時の金額が暴利すぎ!!



◀借金がかさむと、主人公が売られる。

RANK 83 親切という名の監獄…… ちょっぴり社会派?

M：入学してみたら、軍隊式の監獄学校。でも、意外と順応するんだよな。

そ：深いテーマなのかもしれませんね。



◀ムチャクチャな校則も「親切」でゴリ押し。

俺と『パワポケ』『2』編



モグラーズ ここが始まりだったのね

ハッキリ言って、あたしが『2』を遊んだのはかなり最近のことです。『9』でハマってDSを中心に遊びつつ、『8』『7』とさかのぼっていったから時間がかかっちゃったんです。だから主人公チームとしては大神ホッパーズを最初に知って、その前身である大神モグラーズを知って、ようやくこの『2』で原点であるドリルモグラーズに出会えたわけですよ。ホントにシリーズの歴史が長い！ ルーキー時代の凡田君や小学生の日出子ちゃんに会えて、すごく感慨深かったです。

戦争編 ムツカシスギマス！

戦争編といえば、『パワポケ』ファンの間では超難しいことで有名です。あたしも初めて遊んだときは、生還できずにあっさり終了してしまいました……（だって、お迎えの船が来なくて、体力が全然回復できないときがあるんだもん）。どんなにがんばっても100週ぐらいが限界で……。周りに攻略方法を聞いたら、博士の人体実験を利用するテクニックなんかもあるんですって。でも、よほど運がよくないと200週生きのびることってムリな気がします。（女子マネ子）

パワプロクンポケット2

■GB ■発売中（2000年3月30日） ■SPG（野球バラエティ） ■¥4,725（税込）
■発売元:KONAMI／開発元:パワプロプロダクション ■プレイ人数:1～2人



打つのが大変？

◀GBA版はプレイ経験がありましたが、GB版は今回の特集が初体験！ う～ん。野球パートって、ホントにものすごく進化したんですねえ。



▶GB版で戦争編にチャレンジしたら、涙が出てきました。あたしが遊んだGBA版って、かなり手加減されてたんですね……。これは伝説になる難易度です。

コレ(GB)が真の伝説？

※2004年7月29日に『パワプロクンポケット1・2』としてGBAでリメイクされた。

『2』のサクセスストーリー紹介

表サクセス ドリルモグラーズ編
経営不振のモグラーズに入団した主人公。オーナーが経営改善のために選手をクビにしていくなか、主人公は大活躍をアピールして生き残らなければならない！

裏サクセス 戦争編
目覚めるとそこは戦場だった。補給部隊の一員になった主人公は、ゲリラの襲撃や病気がまん延する戦線をわたり歩きながら、終戦まで生き残るために戦う。

RANK 82 上様じゃ落ちません 領収書はきっちり書いて!

お：ワルクロ団はお金の扱いが厳しくて、上様と書いた領収書じゃ経費が落ちないとか。悪の組織なのに……。



◀もしかして自腹!? フグ怪人ショック!!

RANK 77 目が、目が〜! 不謹慎だけど大爆笑

M：天ぷら油が目に入って、うろたえまくり。これは実に愉快だったな。
女：愉快って、このあと大火災です！



◀作っていたのは、アイスのてんぷら。

RANK 72 コッテコテぞろい! 越後の魔球開発シリーズ

女：延々とバカな魔球を開発し続ける姿には、もはや感動すら覚えます。



◀おバカで有名なチームメイトの越後。

RANK 68 拾い食い上等! なんでも食べる主人公

M：そもそも家がない主人公だからな。
そ：拾い食いして下痢に……。



◀哀れな光景に、ちょっぴりさみしくなった。

RANK 64 マニアックにもほどがある! 超絶難解野球クイズ!

M：発売当時のリアルタイムプロ野球クイズが出題。今やるとわからんかも。
女：あたしにはお手上げです！



◀とにかく難問ばかりの超本格派。

RANK 81 物腰がやわらかい魔王? 魔王ですらフツーじゃない!

お：顔はすごく怖いですが、紳士的に話せば親切に答えてくれます。
女：逆らうと一撃でやられますけどね。



◀愚痴を聞くとお土産までもらえる!

RANK 76 運命を変える衝突 魂が入れ替わる超展開!

そ：主人公って潜在能力高いですよね。
M：入れ替わった小杉がトントン拍子に出世できたわけだしな。



◀スター選手とお荷物選手の入れ替わり。

RANK 71 親父を道具として使用! 試合の流れを操作!!

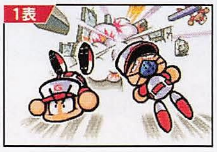
M：親父の意志でボールの軌道を変えるって、スゲー不正行為だな。
お：親父ボールって設定が問題です。



◀「おやじ」に止まると全部アウトに!!

RANK 67 定番ギャグもバッチリ 廃ビル倒壊で部員負傷

M：暴れただけで倒壊するって、どれだけもろかったんだよ、このビル。
お：舞台崩壊はコントのお約束です。



◀ケガですんでよかったレベルの壊れ方。

RANK 63 スクール学園高校学院 とても変な学校名です

M：4つの高校が合併してできたらしい。名前残すトコ間違ってるだろ。



◀ムダにリアルなグラフィックが素晴らしい。

RANK 80 野球ゲームで世界初? 主人公はサイボーグ!

そ：食べ物も食べられる高性能ぶり。
M：機械のくせにストレスが溜まる問題をどうにかしてほしかった。



◀脳さえ無事ならサイボーグ化が可能!

RANK 75 スプーン曲げバトル! って、力で曲げてるだけ!

お：思いきり手で曲げる教祖も教祖だけど、主人公も同じ手で対抗って……。
そ：どんな人がだまされてたのやら。



◀200本近くスプーン持ってたの?

RANK 70 勉強だけでみるみる成長 システム部分も衝撃的

お：練習よりも勉強のほうが効果的って……。でも、寿命が縮むんですよね。



◀『8』の主人公はエリートということか。

RANK 66 壮大なスペースオペラ 今1つ、星が消えた……

お：ついに宇宙も舞台になりましたね。
女：まさか、本当に星を壊すなんて！



◀いくらなんでも敵の要塞が強すぎる!

RANK 62 親父かと思ったら変なツボ これぞ、王道ギャグ!

そ：捨てられた親父ボールを探していたら、変なツボを発見。持ち主に届けると謝礼に100万円でビックリ！



◀こんなツボを届けて100万円ですか。

RANK 79 時代劇風でビックリ 国とりSLGで二度ビックリ

M：3つの忍者の里が戦争する話だな。
女：敵陣に乗り込んで占領！ どんどん陣地が増えていくのは気分いいです。



◀姫のわがままがもとで戦乱が始まる。

RANK 74 『パワポケ』の世界には 野球の神様が存在します

そ：ゲームオーバーのときにアドバイスをくれる、おじいさんですね。
M：『2』には神様コマンドもあるぞ。



◀使うとよいことが起こる神様コマンド。

RANK 69 キレイどころだけじゃない 個性派の女性陣もステキ

M：『11』の彼女候補は個性派すぎて、普通の女性は1人もいなかったな。



◀非常識な三流ライターの言動もイイ感じ。

RANK 65 口だけ番長の極み サッカー部野球部の醜態

M：サッカー部なのに、なぜか野球大会に。『7』の裏サクセスではチキン男爵として見せ場があったけどな。



◀大口を叩いた直後、別のチームに大敗。

RANK 61 もはや戦車では驚かない? 野球とは関係ありません

お：戦車で遺跡を探索するRPGも登場。裏サクセスはなんでもアリです。



◀モグラと呼ばれる戦車で遺跡を探索!

RANK 78 恋愛マスター荷田の ためになるレクチャー

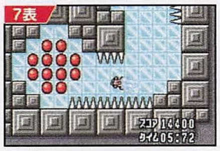
女：蘭にフラれたあとに聞ける、メガネのレクチャーですね。ウソくさい。



◀これって全部ゲームの話なんじゃ……。

RANK 73 命をかけた強化練習 ギャグとしか思えません

お：ヒーローと対立すると、黒野博士が特訓してくれるわ。リアルに命をかけた危険なものばかりだけど。



◀トラップつきのコースを車で爆走!

表サクセス人物紹介 1

表サクセスに登場するキャラクターのなかでも、登場回数が多い重要な人物について紹介しよう。

主人公 しゅじんこう　登場作品:すべて
自分の分身となる主人公
各作品の主人公。『1』と『3』の主人公のみ、例外的に同一人物。

大神 博之 おおがみ ひろゆき　登場作品:『4』『5』『8』『11』
大神グループの御曹司
投手として高校、プロで活躍。若くして引退し、大神グループを継ぐ。

大谷 健 おおたに たけし　登場作品:『1』『3』『5』など
危険な事件を追う敏腕記者
プロペラ団や大神グループを探る。『10』で何者かによって消される。

亀田 光夫 かめだ みつお　登場作品:『1』『2』『3』『5』
はえあるメガネ一族第一号
初代主人公のパートナー。同じ顔をした異母兄弟が何人もいる。

武内 ミーナ たけうち みーな　登場作品:『10』『11』
真実を追い求めるジャーナリスト
悪の組織について調査している。その影響で命を狙われることも。

俺と『パワポケ』 『3』編



金稼ぎ 亀田への憎しみが……

『3』の育成は、お金やイベントで「パワー+30」といった能力パーツを購入または入手して能力を上げていくシステム。お金はアルバイトや試合で勝つことなどで入手できる。大きな目的として「人間に戻るためにお金が必要！」というケースもあって、終始お金稼ぎが大変な作品でした。そんななかで腹立たしいのが、定期的に発生するネオプロペラ団の運営費用の徴収イベント。問答無用でお金を徴収していく亀田に憎しみを覚えたのは、ボクだけではないはずです。

最強選手 夢を求めて地雷原へ！

相手投手の変化球のキレを落とす「緊縛」など、非常に強力な効果を持つ超特殊能力が導入されたのはこの『3』から。これらは表サクセスで彼女を攻略するなど、厳しい条件を満たさないと習得できません。そんな貴重な選手を、おまけサクセス「ドキドキ地雷パニック」に投入して、地雷を踏んで選手が消えたときの喪失感といったら……。でも、超特殊能力を持つ選手をうまく成長させれば、屈指の強さを持つ最強選手を作れるわけで、ついつい夢を追ってしまいます。（おね）



現金を持つのは危険！
◀総資金の20%も徴収されることも。現金を持たず、お金を金目のものに換えておくテクニックが重要となります。

地雷原を抜けて成長!
▶失敗すると消えるわけだから、慎重に慎重に一歩ずつ……。そんなときに限って、凡ミスで地雷を踏んじゃうんですよね。



パワプロクンポケット3
■GBA ■発売中(2001年3月21日) ■SPG(野球バラエティ) ■¥6,090(税込)
■発売元:KONAMI／開発元:パワプロプロダクション ■プレイ人数:1〜2人

『3』のサクセスストーリー紹介

サクセス サイボーグ編

つまらないことで亡くなった『1』の主人公がサイボーグとして復活。記憶を失った主人公は、亀田から「主人公はプロペラ団によってやられた」という話を聞き、復讐のために立ち上がる。果たして主人公はプロペラ団を倒せるのか？ ちなみに進め方しだいでは、記憶を取り戻して人間に戻ることも可能だ。

RANK 60 ▶▶▶ RANK 36 恋愛、下ネタ、ブラックジョーク いろいろなネタを取り扱ってます!

M：彼女イベントが多数ランクインしているな。『パワポケ』の彼女イベントは、恋愛ゲームばりに内容が濃いから妥当か。俺も毎回楽しみにしているが、これが楽しみで『パワポケ』を購入するファンも多いはずだ。
お：ボクもです。キャラクターが個性的で、清純派の彼女からツンデレ、不思議ちゃん、電波系までそろってますからね。育成を無視して、彼女攻略に走っちゃうこともありますよね。
そ：エンディングパターンも複数用意されていて、やり込みがいがあるしねえ。選手育成優先派のプレイヤーも、表サクセスは彼女を攻略しないと超特殊能力がゲットできない場合が多いからがんばるでしょうし。
女：あたしはブラックジョークとかが好き。妨害工作とか、主人公がゴミ処理されちゃうシーンとか。一見ひどい感じですけど、笑えるネタになっちゃうのが『パワポケ』のスゴイところなんですよねー。
お：下ネタ系も忘れてはいけません。思わずクスっとくるイベントが多数あるんです。

RANK 56 マジで怖い 赤い服の女の恐怖

そ：来る……ヤツが来るよ――。
M：主人公と付き合い始めてから、怪奇現象に悩まされ始めた彼女候補だな。
お：周りで停電が起きたり、枕元に女性が立っていて……ガタガタブルブル。
女：しかも、主人公にも被害が出るようになっていくんですよね。
M：チョ～こえぇぇぇぇぇ!!!



▲気がつくと、いつも側に……。恐怖で神経がすり減っちゃうかも。

RANK 53 えっ、あなた誰ですか? 北乃の整形の末路

そ：新入生のときに、同室でさんざんイジメてくれた先輩が、整形しすぎてひどいことに……。ぶるぶる。
女：後輩いびりしかしないし、こんな先輩いなくなっちゃえばいいのにって思ってたケド……。これを見たら、さすがにかわいそうかな。



▲もはや、以前の面影はまったくない。別人といっていいほどの変化を見せる。

RANK 50 リアル過ぎて大不評? 黒くてツヤツヤしてます

お：いろいろなところでカサカサ動いてるんですよね。ボクは虫が嫌いなんで、心の底から見たくないです。
M：気持ち悪いのもそうだが、スキル「根性」のせいでなかなか倒せないわ、経験値は少ないわで、最悪だな。
そ：ミニゲームでも強敵ですしね……。



▲見たまんま、アレです。口に出したくもない、カサカサ動くアレです。

RANK 60 大統領の問題発言? ヤツらが攻めてくる!

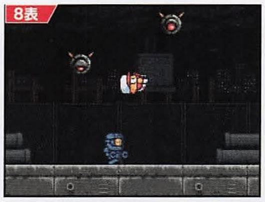
お：裏野球大会で戦うUSスーパースターズを率いる某大国の大統領ですね。
M：裏野球大会の相手チームはギリギリなヤツが多いが、こいつも大概だな。偽名を使って現役メジャーリーガーを起用しているというウワサだし。
女：「爆撃するぞ!」とか、しれっとカゲキ発言をするとこにシビれるわ!



▲ものすごく大きな国の大統領。勝つためなら手段を選ばないらしい。

RANK 58 これって『魂斗羅』? ミニゲームの域を超えてます

M：いや、マジでおもしろいんだよ、このゲーム。ミニゲームと呼べないくらい、めっちゃ完成度が高い。
そ：定期イベントでミニゲームがいくつも組み込まれてて、全部やらないと真のエンディングにいけませんでしたからね。難しかったですよね。



▲ジャンプしてくるくるっと回る感じが、かなり『魂斗羅』な感じです。

RANK 55 宇宙人が襲来! なんでハタを立てるんだ

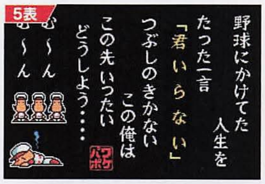
お：これまでも催眠術とかはありましたけど、宇宙人がハタで人間を操るっていうのはインパクト強いですね。
女：仲間達がどんどん頭にハタを立てられていって、みんな襲いかかってくるのよね。ちょっと怖かったわ。
そ：顔なじみの敵はイヤですね。



▲第1章でハタを立てられてしまった仲間は、二度と救うことができない。

RANK 52 ゲームオーバー画面の ポエムがせつない……

M：GBA版の時代はよくポエムを見たな。初プレイはたいていコレだ。
そ：GBA版は難易度が高いですからね。それだけやりがいはありますけど。自分はこのゲームオーバーにさえたどり着けない感じですよ。
M：これ見ると、ああ俺、今『パワポケ』やってるってのが実感できるな。



▲哀愁漂う川柳エンド。『パワポケ』はやっぱりこれを見なきゃね。

RANK 49 大正浪漫までフォロー! 世界観の幅広さが異常!

そ：時は大正。世界にその名を轟かす冒険家の主人公が、とある目的のために世界中を旅する冒険活劇ですね。
お：とある目的って借金返済ですよね。
女：世界を旅してお金稼ぎ……。
そ：カッコよく紹介しようと思ったのに台なしじゃないですか!
M：それが『パワポケ』だ。



▲「そう来るか!」とうならされるような世界観を選ぶセンスが◎です。

RANK 59 笑いごとじゃない? 困ったときの妨害工作!

M：靴の位置を全部替えてやるぜ!
そ：? 何を言っているんですか?
女：ハチミツを塗ってアリまみれに!
そ：……ちょっと大丈夫ですか?
お：おかしを食わせて、血糖値を上げて怒りっぽくさせてやる～!
そ：……ギャグですか?
M：妨害工作だ。意外と効くぞ。



▲極悪な高校だけに、相手を弱らせる妨害工作コマンドを使用可能だ。

RANK 57 愛をとるか自分をとるか 彼女のパパはヤバい人

M：黒梅興業の社長さんの娘、鈴音との恋愛だな。これもまた独特な話だな。
そ：黒梅興業の社長さんって、娘思いで本当に怖い人ですからね。
お：迂闊なことをしたら、大変なことになっちゃいそうで怖いです。でも鈴音はかわいいと思います。命を賭けても惜しくはないと思いますよ。



▲ちょっ! こんな選択肢選んだらフルボッコ確定ですから――!!

RANK 54 胃のリミットブレイク! ハムはもうやめて!!

M：維織の「出してあげて」の一言でハムエッグ50人前とハムサンド50人前が! 主人公も、さすがにこの量は食えんだろ。しかもハムばっかだし。
そ：運んできたときのウェイトレスさんの言葉が衝撃的ですよね。かわいい顔して、マジでこわっ!



▲100人前! しかもメニューは2つだけ。リミットブレイク確定か。

RANK 51 ある意味、王道ネタ? 関西弁をしゃべる犬

お：『パワポケ』シリーズでおなじみのマスコットキャラクターですね。
M：( )で思っていることがわかるようになってるんだが、なぜ関西弁?
女：主人公が適当な名前をつけちゃったりするのがかわいそうです。ポツとかブーコとか、スメルとか……。当然、犬からツッコミが入りますけどね。



▲さまざまなことを語る犬。残念ながら主人公には全然通じてない……。

RANK 48 いつでも上から目線! 世界支配を目指す無職青年

M：世界制覇の野望を持つ危ない人物。
お：でも、弟のパラサイトですよね。自分で堂々と告白してますし……。
M：無職のコイツに偉そうに語られたら、マジギレもんだな。
女：でも、高い野球能力を持っていたりと、何かとつかめない人物ですね。
M：弟さんも大変だよな。



▲自分はニートだと、大いばりで語る智林（兄）。まじムカつく性格。

俺と『パワポケ』 『4』編



失恋 まさかのライバル

『4』に登場する彼女候補の田中深雪。みゆき先生の愛称で慕われている国語教師の彼女には、ちょっとした思い出がありまして……。というのも、『パワポケ』シリーズの彼女攻略は、基本的に難易度が高いです。自分は攻略情報を見ずに遊んでいたこともあって、彼女系のエンディングはほとんど見たことがありませんでした。そんなななか、みゆき先生とはトントン拍子にイベントが進んだのです! ミラクル! そして……主人公の父親と恋仲にorz オヤジー!! 正直、凹みました。

生贄 魔王様、どうぞ

『4』の裏サクセスは、剣と魔法のファンタジーRPG。自分はリアルタイムで遊んだわけではないですが、当時の『パワポケ』ファンもまさかのRPGに驚いたとか。なんてのんきに構えてましたが、非常に歯ごたえがあって大変でした。ちなみにこのゲーム、魔王に仲間をひきわたすとレアなアイテムをもらえちゃうんです。魔王が人材を集めている理由は、部下を消しすぎて庭の草むしりを自分でやらないといけなくなったからとか。さすが『パワポケ』、ありえない展開です。（そみん）



途中までは順調でした
◀早い段階で電話番号が聞けたので、安心してたんですけどね。期待していただけに失恋したショックはでかかったです。

まさかの大出世!
▶魔王に捧げたヒラヤマは、なんとその後、魔王のもとで大出世を果たしたそうです。こんな展開は予想できなかった!



パワプロクンポケット4	■GBA ■発売中(2002年3月20日) ■SPG(野球バラエティ) ■¥6,090(税込) ■発売元:KONAMI/開発元:パワプロプロダクション ■プレイ人数:1～2人

『4』のサクセスストーリー紹介

表サクセス 日の出高校編
誤って慰霊碑を倒してしまい、試合で負けるたびにチームメンバーが消える魔法を受けてしまった主人公。その魔法を解くために甲子園出場を目指すことに。

裏サクセス RPG風ファンタジー編
勇者である主人公は、王様から野球人形の作成に必要な心・技・体の珠の捜索を依頼される。各地で仲間を集めて戦う、本格的なファンタジーRPGが展開する。

RANK 47 あわれ、主人公 ゴミとしてポイ捨て

M：主人公はサイボーグだから、エネルギーが切れると動けなくなる。
お：唐沢博士や亀田は来てくれず、なぜか通りがかった警察官にゴミとして処理されちゃうんですよね。
M：『3』はかなり難しくてゲームオーバーになる頻度が高いから、あの警察官には何度も泣かされたもんだ。



▲ゴミとして捨てられる主人公。あと少しでクリアとかだとチョ～悲惨。

RANK 44 相手チームは老人軍団 そして、お約束の若返り!

M：対戦チームの1つ光圀インローズのみなさんだ。老人ばかりの集団だが、油断は禁物。若返りの薬でいろいろハイになってるようだから。
そ：セオリーどおりの展開ですね。
お：最初の数回は打線爆発ですが、後半は打者も投手もヘロヘロに……。
そ：まさにセオリーどおりです。



▲お約束の若返り。超パワーアップするが、効果時間が短いのが弱点だ。

RANK 41 改造人間といえば バッタですよね

そ：やっぱり改造人間といえばバッタ。なんとかライダーな感じですね。
女：本名は立花ボボなんですよね。いろんな作品に登場してるけど、けっこう人気があるのかしら？
M：『5』ではイナゴ仮面として登場したな。初代は寿命が尽きて、最近はクローンによる2代目が活躍中だ。



▲語尾は「～バッタ」。好きな食べ物は、当然ながら野菜とのこと。

RANK 39 これぞ略奪愛? 計算高い主人公

お：無田君に惚れている才葉さくらを、主人公が奪っちゃうイベントです。
M：無田に女の子との付き合い方をアドバイスするとき、わざと嫌われるようにするんだよな。あとは無田が嫌われたところで、さくらに近づいて……。
お：小学生にして、このズル賢さ。主人公の将来がちょっと危ぶまれますね。



▲作戦成功と同時に、目がギュピーンと光る主人公。あんたスゲーよ。

RANK 37 軒下や川原で探した 思い出のあの本

M：思春期全開なイベントだな。
お：カバンがパンパンになるまで、捨てられていた"あの本"を詰め込むがんばりよう。すごいバイタリティです。
女：このイベント、仲間評価が5もプラスされるんですね。どうなの？
M：男同士の秘密の共有。そりゃ、そのぐらい上がってもおかしくないか。



▲イヤラシイ笑いを浮かべる2人。この年頃の男子は煩悩の塊ですな。

RANK 46 え、ヒントが全部消えた? 意外と難かしいミニゲーム

女：『8』の裏サクセスで星を取ったときは戦慄が走りました。掘ったマスがほとんど埋まってしまって、身動きがまったく取れなくなりました……。
お：役に立つ効果とかアイテムが出ることも多いんですけど、逆に、罠だってこともありますからね。



▲星を取る前には、あらかじめ抜け出すルートを確認しておくことが重要。

RANK 43 魔人の魔法で命がヤバい! 一応、野球と関係あります

M：そもそも、なんで自分で願いを叶えないと倒れるの？　願いを叶えてもらったうえでなら、まだわかる。だが、この魔人は何もしていないのに主人公は倒れる。むっかつくなあ！
お：開発スタッフの方の思惑にうまく乗せられちゃってる気がします。



▲願いを言ったのが運のツキ。それを自力で叶えないとヤバいことに。

RANK 40 こんなパワーアップあり? "男"になってパワーアップ!

女：いや～、やめて～、あたしの星也が～！　って、本当にこれでパワーアップするの？　どうして？
お：叫びながらも、バッチリ見てましたね。それにしても鬼鮫は男なら誰でもって感じですね。星也のおかげでストライクゾーンが広がったようですし。



▲星也はパワーアップするが、ひどい姿に変化してしまう……。

RANK 38 キキー! ドカン! トラック事故の悪夢

M：『パワポケ』のなかでもワーストクラスのバッドイベントがコレだ。
お：がんばってお金を貯めて、高額なパーツを買ったのに、全部、壊れたパーツに早変わり。マジせつないです。
M：おれは135万円のパワー強化パーツが消えた。一気にパワーが−50って。ランダムイベントなのがタチ悪いぜ。



▲トラックと正面衝突。ガチ育成中だと、リセット確定の衝撃イベントだ。

RANK 36 ケツにコンセント 王道ギャグにニヤリ

お：ケツから充電って……。主人公は思考力とかは正常なはずなんですが、プライドとか傷つかないんですかね？
女：もっと別の場所にコンセントつけてあげればいいのに。うふふ。
M：回復しているときの主人公はなんだか幸せそうな顔してるじゃないか。意外と気持ちイイのかもしれんぞ。



▲安らいだ顔で充電する主人公。まあ、本人が納得しているならいいけどね。

RANK 45 トイレに潜む恐怖! 力みすぎには要注意!

M：主人公たちの球団寮は、トイレが和式らしい。洋式に替えることをオススメしたいな。選手をクビにしまくるほどの経営難だから難しいだろうが。
そ：外国から移籍してきたドミオとかも、和式トイレは苦手らしいですよ。イベントのなかには、ドミオがトイレで苦しんでいるシーンもありますし。



▲力みすぎでイボ痔になっちゃった。こんなバッドイベントがあるとは……。

RANK 42 みんな大好き? うん○ネタもちらほら

そ：主人公がトイレに駆け込むまでの道のりを描くミニゲームって……。
女：残り時間が少なくなると、主人公が青ざめ始めるのがリアルです。
M：途中には、なぜかう○こや落とし穴のトラップがあり、う○こを踏むと、主人公がアレまみれに……。もう、漏らすより悲惨なことになってるよ。



▲う○こや追いかけてくる犬などのトラップをよけつつ、トイレまで走れ！

表サクセス人物紹介 2

劇中で暗躍する組織はシリーズをとおしてのつながりもあり、注目している人も多い。ここでは組織の中核を担う人物について解説する。

大神 美智男（おおがみ みちお）
登場作品：『4』『5』『8』など
大神グループの最高権力者
大神グループのトップにして、元プロペラ団の大幹部でもある。

Mrリッチモンド
登場作品：『3』
プロペラ団の最高責任者
通称ビッグボス。スポーツの支配を狙うが、『3』で組織が壊滅する。

石中 学（いしなか まなぶ）
登場作品：『8』
多数のサイボーグを束ねるリーダー
大神グループに恨みを持つサイボーグで、大神関連組織の壊滅を狙う。

ゴルトマン・シャムール
登場作品：『9』『10』『11』
ジャジメントグループの総帥
大神と比肩する最大規模の組織、ジャジメントグループを束ねる。

四路 智美（よみち さとみ）
登場作品：『1』『2』『3』
プロペラ団の日本支部長
平団員から日本支部長にのし上がるが、組織壊滅時に行方不明となる。

犬井 灰根（いぬい はいね）
登場作品：『11』
新生大神グループの実質的な支配者
立場は大神博之の秘書兼護衛だが、実際は大神グループの運営を担う。

神条 紫杏（しんじょう しあん）
登場作品：『10』『11』
ジャジメントを掌握する女帝
ゴルトマンを倒し、ジャジメントグループの全権を手にした。

ルッカ
登場作品：『9』『10』『11』
ゴルトマンの側近で組織のNo.2
ゴルトマンの後継と噂される側近。キツイ性格で内外に敵が多い。

俺と『パワポケ』 『5』編



モグラーズ　モグラーズの変遷

『2』に続いてモグラーズが舞台となり、サブタイトルも「モグラーズ編2」。そもそもドリルトーイがオーナーだった『2』のドリルモグラーズは、最後にプロペラ団に乗っ取られ、プロペラモグラーズとなる。だが、『3』でプロペラ団が崩壊。オーナーが不在となり、『4』で登場した大神グループ総裁・大神美智男が、自分の息子・博之をプロ入りさせるためにモグラーズを買い取る。こうして『5』は大神モグラーズとしてスタートする。その後、『8』で大神ホッパーズに改名。『11』で大神グループとジャジメントが合併してツナミグループとなり、ホッパーズがナマーズに改名するルートも存在した。

ストーカー　迷惑行為はやめよう

もういくつ寝るとクリスマス。クリスマスと言えば「お姉さんがサ・ン・タ・ク・ロ・ー・ス♥」のセリフが忘れられない。そう、恐怖のストーカー荒井紀香である。その紀香を思い出させるのが、ハムスター顔の新たなストーカー西湖美友だ。その後、裏サクセスをスタートすると、いきなりまさかの紀香が登場。ひたすら絶句だった。　（ライターM）

知らなくても遊べるが



◀モグラーズの例のように、表サクセスは大きな歴史でつながっている。これらを知ると、より深くシナリオを楽しめる。

「きちゃいました」



▶紀香に比べればかわいいもの……と許せるわけもなく、主人公のやる気がみるみるダウン。しつこすぎると嫌われるぞ！

パワプロクンポケット5
■GBA　■発売中(2003年1月23日)　■SPG(野球バラエティ)　■¥5,040(税込)
■発売元:KONAMI／開発元:パワプロプロダクション　■プレイ人数:1～2人

『5』のサクセスストーリー紹介

表サクセス　プロ野球編
お荷物選手の主人公とスター選手の小杉が、頭をぶつけた際に互いの魂が入れ替わってしまった。小杉は、主人公の体でスター選手への返り咲きを狙う。

裏サクセス　忍者戦国編
白虎、火竜、月光の3つの忍者の里が、己の里の優秀さを示すための合戦を始めた。国とりSLGの要素も備えた、ユニークなシステムの和風RPGが開幕する！

RANK 35 ▶▶▶ RANK 11 『パワポケ』の特徴の1つである命にかかわるイベントを追跡！

そ：遊んでて、そうじゃないかと思ってはいたんですが、『パワポケ』ってヤバくてギリギリなイベントが多いんですね。
M：『パワポケ』はヤバいイベントだらけだ。特にひどいケースでは、時限爆弾で爆発、屋上からダイブ、反乱が失敗して全員処刑なんてのもあったな。
お：主人公は当然として、彼女候補もエンディングのパターンが多数あるから、バッドエンドの展開は悲しいケースが多いんです。『1』の明日香が最後の最後に、病気が原因で亡くなったときは、ものすごくショックでした……。あとで病気が治るエンディングがあると知ったときは、それこそ必死でやり直しましたよ。
女：ヤバいパターンが多いのは、シリーズをとおして裏で暗躍する悪の組織の影響が強いからじゃない？　組織の手にかかって消された人は多いわよ。
そ：このようにギャグ一辺倒ではなく、シリアス路線の話も作中のいたるところに忍ばされているのが、『パワポケ』ならではの魅力なんでしょうね。

RANK 31 魔人が呼んだ妖怪 新たな契約が結ばれる!?

そ：魔人の好感度が高いと出てくる妖怪です。彼からは、真のエンディングを迎えるうえで重要な情報が聞けます。
女：ボーッ。（ホホ染めるマネ子）
お：あれマネ子ちゃん、どうしたの?
女：色、フォルム、いやらしい目つき、最高！　マニアックな妖怪ですね!!



▲願いをした人物は結局不幸に。うまい話にはやはり落とし穴がある!?

RANK 28 主人公が突然炎上!? 脅威の発火能力者!!

M：自分で制御できない発火能力者、漁火の話だな。こいつのせいで、主人公はケツが燃やされたり、火傷したり、丸コゲになったりして災難だった。
お：でも、イベントを全部こなすと、脅威的な能力になるんですよね。
M：うまくつきあわないと、悪の組織にスカウトされて姿を消すけどな。



▲ちょっとしたことで漁火の発火能力は暴走。あわれ、主人公は丸コゲに！

RANK 25 バンザイでええじゃないか! ケガが怖くない無敵モード?

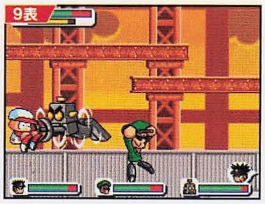
そ：ええじゃないか、ええじゃないか。
M：バンザイモードを発動した際のかけ声は、いつ聞いても頭悪いな（笑）。
お：練習効果が倍増する大事なシステムなんですけどね。ケガを我慢できますし……。まあ、効果が切れるとケガが一気に押し寄せてピンチですけど。



▲バンザイモードの効果中は練習効果が倍増し、ケガをしても練習できる。

RANK 35 敵の幹部は番長、ソルジャー、ロボ……ロボ!?

そ：商店街を潰そうとしている、敵の三幹部は出オチ感満載でしたよね。人間じゃないのが混ざってるし。
お：でも、試合では全員パワーがAで、ミニゲームでもロボが強力でした。
女：あたしはあのロボット好きですよ。明らかに中に人が入ってるけど。



▲ミニゲームでのロボの防御力は非常に高く、まともに戦うと苦戦は必至。

RANK 33 電波な不思議アイドル! 彼女候補の幅が広すぎ!

M：歌いながら登場するヒヨリンはインパクトがあったな。声が周りに響きわたって恥ずかしかったが……。
お：ピラララァ、ピラララァ、ヒョリンヒョリン（ヒヨリが使っていた呪文）。ボク、ヒヨリン大好きなんですよ。
そ：あぁ、実際に会いたいなぁ。



▲ヒヨリの必殺技である「ヒヨリーフラッシュ」が主人公に炸裂した瞬間。

RANK 30 歪んでいく意識…… 操られるってタノシイナ♪

M：仲間との結束力で、ヒーローがいなくても勝てるところを見せてやる！　……そう思っていたが、まさかの敗北。でもな、俺はヒーローは10人ぐらいしかいないと思ってたんだよ。それが試合になったら20人を超えるとか、聞いてねーよ。しかも全員能力高いし。
お：……いろいろ気まずいエンドです。



▲仲間との友情も甲子園への夢も、鳴り響く鐘の音とともに消えていく。

RANK 27 公園に潜むあやしげな影… 恐怖、野良ピエロ発見!!

M：人の顔を見るなり高速で逃げ去っていく失礼なピエロだな。
お：『9』の表サクセスは、いろんな助っ人がいるんですよね。ピエロはまだまともなほうじゃないですか？
女：たしかに、カニ怪人とか落ち武者の亡霊とかまでいますもんね……。



▲主人公の顔が怖いと言って逃げる。正直、あなたの顔のほうが怖いです。

RANK 24 なんでヤギなのかを深読みしてはいけません

そ：ヤギのいる部屋に行くには、仕事1日ぶんに相当する、20ペラを払わなければいけません。そのぶん効果は抜群で、気力（体力）が超回復し、やる気も上がります。でもなぜヤギ？
M：一緒にいるだけでコレとはやるな。
お：ほかにも、さおりちゃん人形がいる癒しルームもあるんですよ♪



▲ヤギ（名前はまさこ）でまったり。主人公もまさこも頬が赤いのは謎。

RANK 34 サイコロを見てたのに…… ひっかけ問題に激怒!

M：このミニゲームは予想外だった。
そ：サイコロとボールの位置を追っていたら、何回シャッフルした？　とか聞かれますからね。思わず凍りました。
女：じゃあ、次は何回動かしたか、しっかりチェックとか思ったら、ボールはどこ？　って、いやいやそんなに覚えきれないから～！　マジやるせない。



▲今日の月日とか聞かれても、ゲームと関係ないし、覚えてねーよ（怒）！

RANK 32 早く人間になりた～い! アンドロイドのせつない思い

M：プロペラ団が世界征服のために、唐沢博士に制作させたアンドロイド。その名も「たかゆき」だ。
女：人間になるのが夢なんですよね。
お：主人公と初めて会ったときは、サイボーグの主人公に嫉妬する場面などがありました。基本的に迷惑キャラクターですが、憎めないんですよね。



▲「～でガンス」という独特のしゃべり方をする。名脇役の1人といえる。

RANK 29 誰もが「えー」 彼女を襲う爆発事故

お：ボクらこれからだったじゃん。いきなり研究失敗で爆発って……（泣）。
M：マッドサイエンティスト寺岡薫とのイベントだな。彼女にするまでにはお金をたくさん貢がなきゃならないし、この終わり方はたしかに衝撃的だ。
女：形見として超特殊能力がもらえますけど……とてもせつないわ。



▲薫との別れ。この後、彼女が危険な研究を続けた真相が明らかになる。

RANK 26 あなたのためなら命も…… 崖から姿を消す五十鈴

そ：主人公に不幸をもたらしてしまうことを悲観して、五十鈴が崖からいなくなってしまうイベントですね。
M：彼女の好感度や、主人公の体力などが足りていないと失敗。主人公のために自らの命を犠牲にする覚悟がある彼女だけに、ぜひ救いたいところだ。



▲彼女は崖の上に立つ。そう、そこは彼女が好んで訪れていた場所だった。

RANK 23 クローンだから何度やられても大丈夫(えっ)

M：ハタ人間編の話だな。1章ではゲームオーバーだが、2章ではやられると博士が出てきて、クローンだから大丈夫って言ってくれるんだよな。
お：ちなみに主人公のクローンを作っている唐沢博士は、本当は博士ではなく教授です。間違うと怒られるかも。



▲唐突に明かされる衝撃的な事実。いくらやられてもいいと言われても……。

俺と『パワポケ』 『6』編



異質な正史 バッドエンドが正史

『パワポケ』の表サクセスには「正史」、つまり「正しい歴史」の流れがある。『6』はこの正史の扱いが特殊なので、少し紹介をしたいと思う。まず他作品の表サクセスは「大会優勝」などグッドエンドの流れが正史なのに対し、『6』は「大帝国キラーズに敗北」。そして「時間犯罪者の逮捕に失敗」という、いわばバッドエンドが正史となっている。また、裏サクセスは基本的にお祭り騒ぎのようなもので正史に組み込まれることはほとんどないが、『6』は時間犯罪者を逮捕できなかった主人公がしあわせ島へ送られる、という流れで、しあわせ島編も正史なのである。そのため、しあわせ島編は厳密には裏サクセスではなく「もう1つの表サクセス」となる。

パワポケP 何度も遊ぶ意義が増加

この作品からはパワポケP（ポイント）が導入。これはおまけ要素などをオープンするために必要なポイントで、主にサクセスモードをクリアした際、作った選手を登録せずにポイントへ変換する形で入手できる。何度も遊ぶ明確なメリットが生まれたわけで、この要素は非常に嬉しかった。　（ライターM）

あわれな主人公……



◀未来に戻れず、強制労働の日々を送る主人公。だが、そこで反乱を起こして敵組織を倒したことは正史であるようだ。

ある意味、究極の選択



▶能力が高い選手ほど変換額がアップ。手塩にかけた選手をポイントに変えるかどうか…というジレンマを感じることも。

パワプロクンポケット6
■GBA　■発売中(2003年12月4日)　■SPG(野球バラエティ)　■¥5,229(税込)
■発売元:KONAMI／開発元:パワプロプロダクション　■プレイ人数:1～2人

『6』のサクセスストーリー紹介

表サクセス 社会人野球編
未来を変えようとする時空犯罪者を取り締まるため、時空パトロールの主人公が過去へタイムスリップ。和桐制作所を守るべく、犯罪者捜索を開始する。

裏サクセス しあわせ島編
表サクセスで大敗を喫した主人公は島流しに……。島から出るには100日で1000ペラを貯める必要がある。主人公の決死の金稼ぎが始まる！

RANK 22 ニュルニュルのキモかわいいマスコット

女：ナマーズのマスコットかわいいですよね～。私、これ大好き！
M：う～ん。ゲーム中でも、キモかわいさがウケてるみたいだがなぁ……。この影の部分が怪しくて俺はどうも。
女：何言ってるんですか、そこがまたいいんじゃないですか!!



▲ナマーズだから、ナマズのマスコット……。マスコットが先に決まった!?

RANK 19 父親がボールに!?意味がわかりません

M：オープニングからいきなりのハプニング。この衝撃は忘れられない。
そ：野球仙人ももうすこし別の助け方があったと思うんですけど……。
お：ボールになっちゃったのに、ちっともあわてない親父はさすがです。
女：本編でもマイペースに大活躍だし、ほんとにおいしいキャラクターよね。



▲ホームランボールが親父の頭に直撃。親父がボールになっちゃった。

RANK 16 アイドルの舞台裏?仕事のためなら、私……

女：夢に向かって真っ直ぐ過ぎて、間違いに気づかないんでしょうね。
M：主人公とちよの愛が試される瞬間だな。好感度が足りていないと、ちよは悪徳プロデューサーの手に……。
お：ボクは待ちますよ。彼女が愛に気づいて帰ってくるまでいつまでも！



▲オーディション合格を夢見るちよの心の隙をついて、悪い連中が寄ってくる。

RANK 14 お持ち帰りは100億万円!?ファミレスでの珍事

そ：「ハンバーグセット」とかの選択肢に混じって「きみ」なんてあったら、そりゃあ注文しちゃうでしょ。
お：そして、まさかの100億万円。
女：それを2000円に値切る主人公のふてぶてしさにホレちゃうわね。
M：デフレで10億万円に値下がりするが、それでも厳しい値段だな。



▲堂々と「きみ」と注文する主人公。それに応えるめぐみのアドリブも見事。

RANK 12 便利な原子力の落とし穴サイボーグ主人公の末路

M：『3』はエネルギー不足に悩まされるだけに、毎週自動的にエネルギーが回復する原子炉は便利だが……。
女：あわてて売ろうとしたら、50万円を払わないと引き取ってくれなくって困りました。ある意味、罠ですよね。
お：冬野が勝手に原子炉をつけてくることがあって、超迷惑です。



▲放射能漏れを起こした危険な主人公は、有無をいわさず封印される。

RANK 21 フェチ心を刺激される!仮面の美少女登場!!

お：頭に大輪のバラを刺した、黄色い仮面のちょっと恥ずかしい格好をした怪盗レッドローズです。元ネタは『8』の彼女候補ですね。あ～ボクの心は彼女に盗まれたままなんですよね。
女：お約束ですけど、仮面をはずした素顔もかわいいんですよね♪



▲正義の心も『8』から受け継ぎ、悪のディッガー乗り達を懲らしめている。

RANK 18 一時期騒がれましたねこれがいわゆるゴミ屋敷

M：『11』に出てくるストーカー系の彼女の涼子はひどかった。初めて家に行ってみたら、部屋がとんでもないことになってたな。さすがに、俺はあれは無理だ。主人公が天使に見える。
お：ボクはイケる口ですよ。ゴミのなかに埋もれるのもまた一興です。



▲いつかは片づけると言うものの、片づくことは永遠になかった……。

RANK 15 汗臭さこそ男の勲章!謎のオトコポイント

M：『9』の裏サクセスの惑星ピカーリは、ナルシストの巣窟だったな。「オトコポイント」という謎のポイントがあって、それを高めるとワクチンが少し安く買えるようになる。
そ：そういえば、この星では鬼鮫が神として崇められてましたね。



▲男を磨いてオトコポイントをゲット。嬉しいようなどうでもいいような……。

RANK 13 野球仙人へ非難の嵐!人間に憧れた犬の悲劇

お：わん子のこのイベントは、ほんとにさみしい気持ちにさせられましたね。野球仙人が悪い気がしてなりません。
M：意地悪せずに人間にしてやればいいのにな。あれだけ主人公達と仲よくなってたんだし。
女：『パワポケ』シリーズのなかでも、1、2を争う泣かせるイベントですね。



▲天国できっとわん子は主人公を待っているに違いない。そう、人間の姿で。

RANK 11 コレ、イエジャナーイ脅威のアカネハウス!

お：あくまでアカネハウスです。ダンボールハウスって呼んじゃいけません。
M：アカネハウスは油断すると増えていくからなあ。いつのまにか公園中がアカネハウスで埋め尽くされそうだ。
そ：彼女のイベントは前半は明るいけど、後半は悲しいんですよね……。



▲アカネハウスを主人公が見た瞬間の一言。すべてはこれに凝縮される。

RANK 20 とにかくマニアック!メガネー族のマニア道

そ：パワポケポイントを使って遊ぶ、『8』のおまけモードですね。ネットオークションのような感じで、マニアな一品を落札していくゲームです。
女：リアルタイムで商品が変わるからドキドキしますよね。思わずコンプリートするまでがんばっちゃいました。



▲首尾よく落札できた商品は「凡田博物館」にキレイに陳列される。

RANK 17 ヒロインのお約束!?ヒーローに操られる玲奈

お：ヒーローの秘密を見た玲奈が……。
M：レッド達はずいぶん手慣れてるな。いつもこんなことしてるのだろうか？
女：自分の恋人がいきなり別人みたいになったら、衝撃ですよね。
そ：主人公にヒーロースーツをわたしたり、レッドを様づけで呼んだり。……どんなことをしたんでしょうね。



▲玲奈が豹変。これだけ違うと、何かが起きたってことがバレバレです。

表サクセス人物紹介 3

ここでは主人公のチームメイトを中心に、野球で活躍する名（迷）選手を紹介していく。高校野球からプロへと進んだ選手も多い。

外藤 侠二（がいとう きょうじ） 登場作品：『1』『3』
頼れる(?)主人公の先輩
極亜久高校野球部員で主人公の先輩。悪人だが、頼りになることも。

倉刈 仁志（くらがり ひとし） 登場作品：『2』『6』『11』など
『パワポケ』随一の激動の人
『2』でモグラーズ捕手として登場後、激動を経て『11』で永眠した。

東 優（あずま すぐる） 登場作品：『7』『11』
優等生からギャグキャラクターへ
『7』ではキャプテン兼生徒会長。プロ入りした『11』では扱いが……。

木村 庄之助（きむら しょうのすけ） 登場作品：『7』『8』『11』など
なぜか顔を覚えてもらえない投手
モグラーズからナマーズまで在籍し続けている投手。美人の妻がいる。

天道 翔馬（てんどう しょうま） 登場作品：『10』『11』
肩に爆弾を抱えた野球の天才
『10』の主人公のライバルとして登場。『11』でナマーズに入団した。

猪狩 進（いかり すすむ） 登場作品：『1』『7』
交通事故から奇跡の復活
外藤の工作で大ケガをするが、改造手術で野球マスクとして復活。

倉刈 明（くらがり あきら） 登場作品：『2』『7』『8』など
人見知りが激しい倉刈家の長男
倉刈仁志の息子。凡田の紹介によって、『8』でプロ入りを果たす。

ドミオ・バンデラス 登場作品：『2』『3』『6』
裏サクセスのほうが活躍している？
ドミニカ出身の強打者。展開しだいでは改造されてメカドミオになる。

俺と『パワポケ』 『7』編



ヒーロー 音楽もめっちゃ熱血！

ボクが最も衝撃を受けたのが『7』でした。だって、戦隊ヒーローですよ？ 主人公チームのピンチにレッドが駆けつけるオープニングから大爆笑。クールなブルーやカレー好きのイエローなど、子供の頃に見ていた戦隊ヒーローのお約束が詰まっていて、笑いのツボを押されまくりました。そして、忘れてはならないのが音楽の熱さ！ 熱血系の戦隊ヒーロー音楽……名曲です!! 本作のテーマ曲CD「ゴーゴーポケレンジャー」（非売品）を入手しそびれたのは、一生モノの不覚です。

俺の基地 友情がピンチに！

『7』で思い出すのが、「俺とペナント」の選手年俸として入手できるお金で兵器を買って戦う対人戦専用モード「俺の基地」。破壊した相手兵器に応じてパワポケポイントがもらえる（兵器を全滅させられた場合は半額）というメリットがありますが、そんな部分とは無関係に対人戦が楽しかった思い出があります。いや、楽しいというと語弊があるかも。壊された兵器は復活しないので、対戦相手との友情が壊れそうになった思い出も……。コンピュータ戦も欲しかったです。 （おぬ）

ヒーローの存在意義



◀悪の組織ワルクロ団と手を組むレッド。表面だけ見ると悪役だけど、自らの存在意義に悩むレッドの心を思うと複雑です。

巨大ロボも登場!!

▶「俺の基地」で配置できる兵器のなかには巨大な人型兵器も存在。その強さもさることながら、お値段もすごい……。



パワプロクンポケット7
■GBA ■発売中(2004年12月2日) ■SPG(野球バラエティ) ■¥5,229(税込)
■発売元:KONAMI／開発元:パワプロプロダクション ■プレイ人数:1～2人

『7』のサクセスストーリー紹介

表サクセス 甲子園ヒーロー編
次々と現れる謎のヒーローにのっとられた花丸高校の野球部。主人公は、ヒーローに立ち向かう、もしくはヒーローに従うことで甲子園出場を目指す。

裏サクセス 大正冒険奇譚編
大正時代を舞台にした冒険RPG。借金に苦悩する冒険家の主人公は、野球人形コンテストの優勝賞金が最後の希望だと、人形パーツの資金稼ぎを始める。

RANK 10 ▶▶▶ RANK 1 いよいよベスト10のカウントダウンスタート！ シリーズのお約束を中心に衝撃イベント大公開!!

そ：衝撃イベント100選も、残すところあと10選となりました。さすがにベスト10だけあって、ファンにはおなじみのイベントがそろっているみたいですね。
M：俺は納得いかねえなあ。あんなイベントやこんなイベントが抜けてるんじゃないのか？　もっとカゲキなヤツとか。
女：ネタバレをしすぎるとプレイの楽しみが減っちゃいますし。実際にプレイして衝撃を受けてほしいじゃないですか。
お：ボクは結構納得がいってますけどね。ヒーローがちゃんと上位に来てるし。『7』を初めて遊んだときは、本当に衝撃的だったんで。
女：ヒーローが24人もいたなんて……。
そ：自分はほるひすが上位で満足。
M：まあ、そういう俺も何年も『パワポケ』を遊んでて、いまだに一度も見たことがないイベントがあるしな。まだまだ衝撃イベントは隠されてそうだな。

RANK 10 マニアの必須アイテム？ 麗しのさおりちゃん人形！

M：人間以上に人間らしい人形だな。
お：『パワポケ』で唯一、鼻と口が書かれているキャラクター（？）ですからね。
女：体力回復のときにお世話になりました。





◀さおりちゃんかと思いきや、『4』に登場したのはひかりちゃん。



◀▲彼女候補と一緒に電話コマンドに出現。左は『6』のさおりちゃん2号。どちらもやる気や体力の回復に役立った。

RANK 9 アナ掘り大好き！ 脅威の筋肉コーチ鬼鮫とのバラの園生活！

そ：ある意味、光源氏計画というヤツですね。
女：自分好みに育てて、最後はおいしくいただいちゃうんですよね。
M：あれは主人公も悪いだろ。明らかに途中から雰囲気違ってるし。
お：筋力の経験点を大量に入手する見返りとしては悪くないですよ。でも腰痛になるのは勘弁してほしいですね。



▲コーチコマンドがあり、鬼鮫と自由に会って好感度を上げられる。そして最後はお約束の展開になる。

▼鬼鮫は気に入った男がいれば、お構いなし。『8』では星也が犠牲となり、大幅パワーアップ!!



RANK 8 3人そろって金・銀・パール！ シリーズ皆勤賞に近い超迷惑な荒井家3兄弟!!

お：どの作品にもほぼ必ず登場してる3つ子キャラクターですね。
女：長男が金男で二男が銀二、三男が晴男でしたっけ。晴男で“ぱるお”って読むのが独特ですよね。
M：「む～ん」という謎の言葉とともに出てきては病気にしたり、体力を減らしたりする迷惑なヤツらだな。



▲甲子園優勝後、モグラーズの球団職員になる。毎日が野球漬けの生活だが、初登場時はバスケ部だった。

▼3兄弟にからまれた選手は必ず大物になるらしい。だからって寄って来てほしくはないが……。



RANK 7 実力は未知数？　ケガばかりする謎の外国人！ 今のところシリーズ作品で皆勤賞を達成中！

そ：アルベルト来たー！
お：主人公の前に現れては、ケガをしてすぐに退場します。
女：選手として登場する『3』や『6』も、ケガで試合に出てないし、ほんとに強いの？
M：火星オクトパスを使えるようにすると選手として使えるぞ。マイナスの特殊能力は多いが、能力は高い。



▲落ちてきた照明器材に直撃しても、車にひかれてもケガだけですむ不死身ぶりはスゴイといえるかも。

▼適正ポジションはどれも耐エラーが重要な場所ばかり。それが1しかないのがアルベルトらしさ。



RANK 6 地球侵略を企む 凶悪宇宙人ギャスビゴー星人！

女：地球侵略を企む悪の宇宙人ね。目から破壊光線が出るらしいわ。
M：悪い心が食料で、その重要な供給元として地球を狙っているのだ。
そ：つまり人間は、それだけ悪いヤツらが多いってことですね。



M：腹黒いヤツは多そうだな。
お：『11』の裏サクセスではギャスビゴー星人が大暴れでしたね。解剖とかされてた人も……。
女：ほるひすと仲がいいっていうウワサは本当なのかしらね？

◀ハタを立てられると、ギャスビゴー星人の命令に従う兵として働かされてしまう。

ギャスビゴー星人の生態を公開!!



▲ギャスビゴー星人のすべてがまるわかり。

RANK 5 片言で話す謎の怪人！ ほるひす参上!!

女：読者募集で採用されたキャラクターですね。
そ：「ほーむらんをうつけどひっともうつよ」のセリフはインパクトあったなあ。うむ、かわいい。



◀彼（？）の言葉どおり、パワーはそれなり。でもホームランは難しいかも？

ミニゲームでも大人気



◀表サクセスの正月や祭りに遊べる、おみくじのミニゲームにもほるひすが登場。ほるひす人形を獲得できると、よくとぶバットなどのレアなアイテムを入手することができる。



◀銃で撃っても立ち上がるほるひす。主人公が焦る気持ちがよくわかる。

RANK 4 3・大・最・凶・と呼ばれる おそるべき彼女候補達

M：こいつらの話題だけは避けたかった。俺はいい思い出がまったくないんだが。
そ：勝手に彼女になって、ほかの彼女を作れなくなり、イベントはやる気や体力を下げるものばかり……。あの顔を見ると、攻略する気が一気に失せますし。ある意味衝撃的です。
女：紀香と美友はプレゼントがもらえますよ。





▲特にインパクトが強いのが荒井紀香。主人公の好意をへしおるような言動ばかり……。ただ、超レアな野球超人伝をプレゼントしてくれる一面もある。

俺と『パワポケ』 『8』編



組織関係 ギャグもあるけど本格派

DSになったからというわけでもないとは思うんですけど、個人的に『8』以降はシナリオに重厚感が増した印象があります。GBA版は主人公対悪の組織といった比較的シンプルな構図だったものが、本作以降は複数の組織が絡み合う複雑な組織関係が強調され始めた印象があるんですよね（初心者が偉そうに語るのは恥ずかしいけど）。『8』でいえば、裏でサイボーグを開発する大神グループと、そこから脱走した違法サイボーグ達。そしてそれを追うサイボーグ対策室と、少なくとも3つの組織の思惑が関係してきます（裏ではさらに別組織も関係していそうですが）。シリーズお約束のギャグもふんだんに登場しますが、個人的にはシリアスな世界観の魅力が加わったDS版がお気に入りです。

ヒヨリン ラブラブ♥ビッグバン♪

いきなりDSからアイドルソングが流れてくるサプライズで、自分のハートをワシづかみにした「ヒヨリン」こと星影ヒヨリちゃん♥　電波系はちょっと……なんて仮面は脱ぎ捨ててファンになっちゃいました。残念ながら、自力でクリアできてませんけど。　（そみん）

パワプロクンポケット8	■DS　■発売中（2005年12月1日）　■SPG（野球バラエティ）　■¥5,229（税込） ■発売元:KONAMI／開発元:パワプロプロダクション　■プレイ人数:1～2人

新モードが多数登場！



◀ホームラン競争やオークションが新登場。オークションで集めたものは凡田博物館で鑑賞できますが……ネタ満載!!

宇宙パワーをちょうだい♥

▶どこから見ても不思議ちゃんに見えながら、その正体は……。歌だけじゃなく、セリフもしゃべってほしかったなあ。

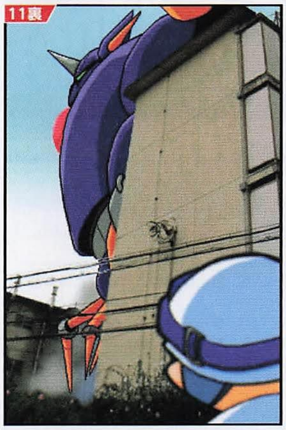


『8』のサクセスストーリー紹介

表サクセス 特命ハンター編
人間を凌駕する力を持つサイボーグと戦うサイボーグ対策室（通称CCR）に所属する主人公が、プロ野球界に潜むサイボーグを追うため潜入捜査に乗り出す。

裏サクセス 昭和冒険編
地雷原をスコップ片手に切り抜けていくマインスイーパー風PZG。とある遺跡に隠された黄金像の入手を依頼された冒険家の主人公が、遺跡の奥へと突き進む。

RANK 3 約200万円の巨大人型ロボット!! 亀田のマニア魂の結晶ガンダーロボ!!



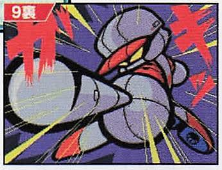
▲地響きを上げて出てくるガンダーロボ。人間が相手にできる大きさじゃねー。

お：『パワポケ』といえば、やはりガンダーロボです。登場シーンにはいつも驚かされますね。DS作品の2画面をぶち抜きで使った登場には驚かされました。
M：初登場は『3』の表サクセスだな。ネオプロペラ団の運営資金として、主人公から定期的に徴収していたお金（約200万円）でコッソリ作った巨大ロボットだ。
女：ロボットって200万円なんかで作れるんですか？
そ：まあ、サイボーグとかが平気で作られている世界ですから。主人公が生身で勝てるようなヤツですし。



黒野博士もガンダーロボを発明！

◀ルートしだいで主人公がガンダーロボに乗り込んでヒーロー達と戦う展開に！



主人公も巨大メカで戦う！

▶主人公の宇宙船は、実は変形可能！　巨大な野球人形になり、敵の砲撃を撃ち返す!!

RANK 2 正義のスーパーヒーロー登場……って 待て待て、ちょっとお前ら多すぎだろ!!!

女：みんなの憧れ、戦隊ヒーロー♪
そ：『7』ですね。ヒーローのレッドが仲間のヒーロー達と試合で大活躍する、結構クリアが簡単な作品でした。
M：その進め方はヒーローに服従するルートだ。真のエンディングは、ヒーローと対立して勝たなきゃならない。
そ：えっ！　でもヒーロー達って、全員メチャクチャ強いですよ。
M：『7』で一番の強敵だからな。味方として登場するのは下の10人。対立した場合は試合でスカイ、セルリア、ピーチ……14人追加で24人になるな。
そ：追加されるメンバーの能力は……。
M：投手は球速150キロ。野手はパワーの平均がBってところだな。
そ：ちょっ!?　それ強すぎ――!!



バッチリ決まったレッドの登場シーン

◀試合に負けている場面で校舎の屋上に現れて高笑い。そしてホームランで一気に逆転！



主人公もヒーローの仲間入り!!

▶展開しだいでは、おうど色のヒーローに！　って、なんとも屈辱的な色のような……。

仲間になるスーパーヒーロー全員集合!!



イエロー
肉体労働担当。お約束のごとく、好物はカレー。



レッド
ヒーロー達のリーダー。野球能力もすば抜けて高い。



ピンク
実は男性とのウワサあり。探知能力に長けている。



ブルー
クールな知性派ヒーロー。レッドに次ぐ実力者。



ブラック
レッドがなぜか特別扱いする謎が多いヒーロー。

ほかにもこんなヒーローが仲間に!!



RANK 1 これぞ究極のやり込み! 『2』の戦争編200週の道のり!!

女：とにかく難しいことで有名ですよね。
M：難しいというか、運だろ。『ダッシュ』の図鑑では「すぐに終了するショートサクセス」とか書かれてるし。クリアさせない気満々だって。
そ：任意で体力回復ができないし、どんなに理論的に進めても任務中に運でやられることがありますしね。200週は非常に苦しいです。
M：俺は2週目で流れ弾に当たって死んだ。
お：そんな200週プレイにボクが挑戦させられました。締め切りに間に合うといいなあ……。

戦争編の極悪イベント

ゲリラ襲撃



▲任務中にゲリラ襲撃にあって終了。危険度が少ない任務でもお構いなし！

爆撃



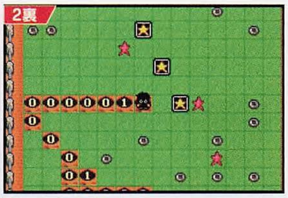
▲本部帰還時などに爆撃される。命中したときに運が悪いと終了してしまう。

病気



▲南部で任務をこなしていると発生。病気で毎週体力が奪われゼロになると終了。

地雷



▲ある島で行うマインスイーパー風PZGで地雷を踏み、運が悪いと終了。

戦争編200週生還までの道のり

1〜40週 いきなりバッドイベントの嵐!?

まずはツキを高めようとハイリスクな任務をこなしていたら、8週に船が来ず任務続行。11週には見張りを嫌がって上官に叱られ、体力がいきなり1ケタ台に！　その後も13週目に「銃弾が直撃して重症」、27週目に「銃弾がかすってかすり傷」、29週に「スコールに見舞われて病気になる」と、ゲームオーバーに直結するイベントのオンパレード。生き延びられたのは、30週、31週と立て続けに「野球ボールを発見する」というイベントが発生し、なんとか体力を回復できたおかげだ。

【この時点での体力：61・ツキ：61】

41〜80週 平和なときは来ないのか？

苦しい流れはまだまだ継続中。なんと爆撃を2回食らい、瀕死状態となる。「イモを発見して食べる」「ドミオと会話する」といった体力回復イベントで持ち直したが、緊張のあまり、72週に西方戦線に向かうという、今回最大のチョンボを犯してしまう。西方戦線では73週に「ブタを戦場に同行させ、食糧がなくなったらブタを食す」という作戦の考案、実行イベントが確定で発生する。もちろんブタのエサとして必要な食糧の確保など考えられていないので食糧難におちいり、体力、ツキが激減してしまう。ほかの戦線にいたら防げたのに……。

【この時点での体力：60、ツキ：76】

81〜120週 ダイジョーブ島で危険回避

マインスイーパー風PZGをプレイできる島と、ある博士の人体実験に付き合うことができる島の2カ所は、ほかの戦線とは異なり、運でゲームオーバーにならない。ツキを高めるまでは、これらの場所にこもって耐えしのいだ。

【この時点での体力：95、ツキ：100】

121〜160週 何もないって素晴らしい

バッドイベントが1度も起こらなった。150週に発生する「敵の一斉攻撃イベント」も島で回避。あとは200週まで突っ走るだけだ。

【この時点での体力：70、ツキ：89】

161〜200週 どこまでも逃げの姿勢です!!

危険度は「普通」か「安全」のどちらかしか選びません。……なのに！　どうして200週目前で銃弾を2回、爆撃を1回も食らったのか……。これを耐えきったのは本当にラッキーです。



200週生還達成

◀転生の権利と、特殊能力の威圧感をゲットできた。

俺と『パワポケ』 『ダッシュ』編



親父ボール なんたるユニークパパ

『ダッシュ』はシリーズで唯一、主人公が小学生である作品ですが、そのシナリオの破壊力は小学生レベルではありません。というか、随所で主人公の父親がおいしい部分をかっさらいます。そもそも「父親の魂がボールに乗り移る」という設定がありえないですよね……。そんな通称「親父ボール」のヤバさを最もよく示すエピソードが、小学生の女子ピッチャー比奈鳥に親父ボールがホれてしまうというもの。……あんた、子持ちでしょ？　比奈鳥のチームとの対戦では、自分が試合のボールとなり、主人公達が負けるように試合を運ぶというヤバい行動まで行う始末。そんな親父を容認できる主人公の寛大さに拍手です。

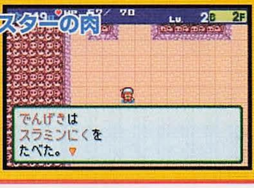
食肉 モンスターの肉をパクリ

地獄を舞台とした本作の裏サクセスでは、倒したモンスターの肉を食べることができます。肉を食べることで特殊能力を得られるので、強力な特殊能力を狙ってお目当てのモンスターを狩りまくることになります。ちなみに肉を食べすぎると、食べ過ぎのせいか一定時間能力が低下しますが……リアルにするのは、そこじゃないでしょ。（そみん）



誰かヤツをとめろ！

◀小学生にマジボレして、息子である主人公に牙をむく親父ボール。いくら打っても、強制的にアウトにされまくり。



あくまでモンスターの肉

▶動物からゲテモノまで、どんな肉でもいただきます。兵士や盗賊もいるけど、ここは地獄だからモンスター扱いです。

パワポケダッシュ
■GBA　■発売中（2006年3月23日）　■SPG（野球バラエティ）　■¥5,229（税込）
■発売元:KONAMI／開発元:パワプロプロダクション　■プレイ人数:1〜2人

『ダッシュ』のサクセスストーリー紹介

表サクセス 親父ボール編
ホームランボールが直撃して死にかけた主人公の父親は、野球仙人によって魂をボールに移してもらう。父を元に戻すため、主人公は全国大会優勝を目指す。

裏サクセス 地獄ダンジョン編
父親の墓参りの際に、地獄ダンジョンに足を踏み入れてしまう主人公。奥にいる親父に会いたいと、入るたびにマップが変わるダンジョンRPGに挑むことに。

ある意味 パワポケ神ゲー宣言 3

壮絶 彼女名鑑

正統派からキワモノまで、想像のナナメ上の展開を見せる衝撃的な恋愛ドラマも『パワポケ』の魅力。超個性派ぞろいの彼女候補を一挙掲載！

総勢72人の個性豊かな彼女達の素顔に迫る!

『パワポケ』に登場する彼女達は、ある意味でギャルゲーを超越するほど濃いキャラクターのオンパレード。同級生や幼なじみといった正統派から、宇宙人や幽霊といった超個性派まで勢ぞろい。しかも、攻略に失敗した際のバッドエンドの展開は、いろいろな意味で伝説級のものばかり。ここでは、そんな壮絶な女性達を紹介していこう。

パワプロクンポケット

荒井 紀香（あらい のりか） 職業:一

年の差を無視した押しかけ女房

「ふふ〜ん」がログセの32歳。荒井3兄弟の姉で、主人公（高校生）のストーカーとなり、やがてムリヤリ結婚。とにかく主人公のやる気をそぐ言動が多い。

佐瀬 みなこ（させ） 職業:コンビニ店員

恋の出会いは激突から

いつも忙しそうで、主人公とよくぶつかる。夢はフラワーアレンジメントの勉強のためのイギリス留学。展開によっては、飛行機事故で命を落とす。

獨田マリコ（どくた） 職業:高校生

わがままなガングロコギャル

肌は日焼けで黒く、語尾をのばすコギャル言葉を使う。強引かつワガママな性格で、主人公は彼女に高価なプレゼントを貢ぎ続けることになる。

石田 由紀（いしだ ゆき） 職業:高校生

明るく素直な野球部のアイドル

主人公の1年後輩で、野球部のマネージャー。栄養ドリンクで体力を回復してくれる優しい女の子。主人公との恋に破れた場合、チームメイトの佐藤と結婚。

進藤 明日香（しんどう あすか） 職業:高校生

彼女か試合か究極の選択が……

小さい頃から心臓に持病を持つ主人公の幼なじみ。甲子園決勝前に危篤になり、彼女を選ぶか、試合を選ぶかの究極の選択を迫られることに……。

四路 智美（よみち さとみ） 職業:高校生

転校生は女スパイ

スパイとして転校してきたプロペラ団の団員だが、主人公に惹かれていく。主人公を助けたために消されたり、逆に支部長を倒してその地位を奪う展開も。

パワプロクンポケット2

荒井 紀香（あらい のりか） 職業:一

あの忌まわしい悪夢再び

『1』の主人公と死別した未亡人だが、出会ったら最後、強制的に彼女になる。主人公のやる気をそぎまくる言動は健在で、シリーズ最凶の疫病神といえる。

園華 霞（そのはな かすみ） 職業:アイドル

実はマニアな若手タレント

セクシー＆お笑い系の仕事に不満を持つアイドルで、実はマニア系。名言は、野球レポート中の「2軍で何年ぐらいくすぶってらっしゃるんですか？」。

山口 幸恵（やまぐち ゆきえ） 職業:小料理屋店長

小料理屋を営む親切な女将さん

父は、かつて野々村監督とバッテリーを組んでいたモグラーズの名捕手。選手たちのよき理解者で、ツケのきく女将さんとしてシリーズで何度も登場。

小角 弓子（おづの ゆみこ） 職業:社長秘書

高校時代のマネージャー

高校時代の同級生で、ドリルトーイ社長・任月駆の秘書をしている。実は駆と異母兄妹で、会社乗っ取り計画に巻き込まれてしまうこともある。

野々村 愛（ののむら あい） 職業:食堂店員

球団近くの定食屋で働く看板娘

野々村監督の一人娘。主人公とチームメイトの水木とは三角関係で、水木の彼女になる場合もある。『11』では選手寮の寮長として、水木とともに再登場。

霞:イベントPick Up!



▲人形を乱雑に扱うと激怒。凡田を越えるマニアぶりだ。

パワプロクンポケット3

アンヌ・安生・アズナブル（あんじょう） 職業:野球選手

シリーズ初の選手兼彼女候補

謎の外国人アルベルトの妹。元はAAA（下位メジャー）の投手だったが、6連敗のショックで兄がいる日本へ逃げてきた。男勝りな性格で亀田とはなにかにつけて衝突するが、いつもケンカで返り討ちにしている。

唐沢 ヒナコ（からさわ） 職業:一

家事が好きな唐沢博士の一人娘

料理や洗濯などの家事が好きで、世話好きだが、その正体はサイボーグ。進め方しだいでは、プロペラ島での戦いでビッグボスに頭を撃たれて意識不明の重体に……。その後、主人公と結婚する幸せな結末も存在する。

四路 智美（よみち さとみ） 職業:プロペラ団支部長

愛と使命の天秤に揺れる女性

プロペラ団の日本支部長に出世して再登場。『1』で思いを寄せていた主人公がサイボーグとして復活したことを知り、彼と戦うべきか苦悩することになる。展開しだいで改心したり、より悪の道に染まったりする。

叶野 ミキ（かのう） 職業:看護士

亀田が思いを寄せる白衣の天使

最初は亀田が彼女にホレるが、あっさりと振られ、主人公との交際が始まる。やがて、主人公の身代わりとなってトラックに轢かれ……。全パーツを代償にすれば、サイボーグ手術で彼女を生き返らせることができる。

寺岡 薫（てらおか かおる） 職業:科学者

大学の若き天才科学者

6歳のとき、壊れた柱時計を時限爆弾に修理（？）したという逸話を持つマッドサイエンティスト。重い病に侵されており自らを救う研究のため、サイボーグである主人公に近づく。実験失敗で悲劇が起こることも。

アンヌ:イベントPick Up!



▲アンヌの1人暮らしを心配するアルベルト。性格的にはあまり似てない2人だが、兄妹の絆は意外と強い。

パワプロクンポケット4

天本 玲泉（あまもと れいせん） 職業:高校生

謎の真相を知る優等生

神社の神主の孫で、謎の真相を知る唯一の人物。父は母を捨てて蒸発し、残された母も亡くなるという壮絶な過去を持ち、自己防衛のためかいつも笑っている。『6』では、彼女の異母兄妹の正体が判明する。

島岡 希美（しまおか のぞみ） 職業:高校生

ケンカが強くて気さくな姉御肌

主人公の1年先輩で、チームメイトの島岡の姉。柔道部と空手部を掛け持ちする女傑だが、本土の大学で辛い目に会って島に逃げ帰ってくる。『6』では親友の天本とともに再登場するが、なぜか顔が変わっている。

田中 深雪（たなか みゆき） 職業:高校教師

展開しだいで義理の母親に？

高校の国語教師で、野球部の顧問。主人公の父や同僚の平田先生から思いを寄せられる。複数の展開が用意されていて、主人公の父と恋仲になることも。ちなみに正体は幽霊で、交際相手に裏切られた過去を持つ。

神木 唯（かみき ゆい） 職業:高校生

野球部の正統派マネージャー

神木電気店の娘。明るく世話好きで、野球部のアイドル的存在。得意技はハイキックだが、スカートで蹴ると当然アレが見えてしまうわけで……。転校生である主人公に思いを寄せるなど、いろいろな意味で正統派。

高城 秋生（たかしろ あきみ） 職業:高校生

本土の高校に通う元同級生

主人公が本土の大安高校にいたときの同級生で、メールやチャットが大好き。センスが人とずれており、とんでもないものをかわいいと感じることも。赤い服の女性に悩まされる恐怖のシナリオが展開する。

葉月（はづき） 職業:一

現れては消えていく泉の亡霊

戦争中に特攻隊員だった恋人のあとを追って亡くなった女性で、いつも泉に現れる。主人公以外の人には、その存在が見えないこともある。正体はイベント展開によって変わり、幽霊、もしくは泉の女神となる。

俺と『パワポケ』 『9』編



餌付け ちょいダメ主人公に♥

あたしが初めて遊んだ記念すべき初『パワポケ』がこの『9』でした。勢いで遊び始めてみたものの、このシリーズって難易度が高いんですよね……（慣れてきたら『9』は簡単なほうだったんですけどね）。そんなあたしがどうして遊ぶのをやめなかったかというと、やっぱりシナリオとキャラクターがおもしろかったんです。みんな魅力的だったけど、あえてナンバー1をあげると主人公かな。職業は風来坊（つまり無職）で、働いていないのでお金はなく、道ばたの草やキノコ、カビの生えたパンを平気で食べ始めちゃうダメっぷり。そのせいか、彼女候補にあっさり餌付けをされちゃうんですよね。コーヒーとかコロッケとかカレーとか食べさせてもらって幸せそうな主人公がかわいいの♪　あたしも母性本能をくすぐられたのかもしれません。

ミニゲーム 6種類も遊べました♪

『9』はおみくじを含めて6種類もミニゲームが遊べました。最大4人対戦の格闘ゲームもあって、かなりハマりました。一番好きだったのはネコが出てくるもので、大嫌いだったのは黒い虫のヤツ。イヤ〜！（女子マネ子）

あたしも餌付けしたい！



◀みんないろいろと主人公に与えるけど、一番スケールが大きかったのはお嬢様の維織かな。毎日たかる主人公に苦笑です。

おでぶなネコです



▶ネコにむらがるノミをタッチしてつぶすミニゲーム。間違ってネコに触ったときの不機嫌そうな鳴き声もかわいいんです！

パワプロクンポケット9
■DS　■発売中（2006年12月7日）　■SPG（野球バラエティ）　■¥5,229（税込）
■発売元:KONAMI／開発元:パワプロプロダクション　■プレイ人数:1〜4人

『9』のサクセスストーリー紹介

表サクセス さすらいのナイスガイ編
巨大スーパーに客を奪われてつぶれかけている商店街を救うため、風来坊の主人公が奮闘することに。

裏サクセス スペースキャプテン編
宇宙船の船長となり、宇宙を旅してワクチンを集めるRPG。宇宙船同士での戦闘はSTGで展開する。

ミニサクセス 少森寺編
「小」森寺と間違えて「少」森寺を訪れた主人公は、強制的に空手の修行をさせられることに。

パワプロクンポケット5

浅上 綾華（あさがみ あやか）
職業:秘書

裏の顔を持つ知的な工作員

一流商社の部長の娘で、小杉のファン。大神グループ会長の大神美智男の下で活動しているものの、実は智美を尊敬するプロペラ団の残党。展開によっては、小杉を消すこともある。

埼川 珠子（さいがわ たまこ）
職業:占い師

本人いわく「嘘だらけの女」

路上で占い師をしているが、その正体は抜け忍で、珠子という名も偽名。いくつもの変装を使いわけており、別のキャラクターとして主人公と関係を持つことも。『11』にも登場する。

白木 恵理（しらき えり）
職業:水商売

一途で真面目な性格の女の子

魂が替わる前の主人公（小杉の体に入った人物）の恋人。その一途さゆえ、主人公への思いや、主人公の体に入った小杉への思いの間で揺れ動く。思い詰め、悲しい事件を起こすことも。

安達 美咲（あだち みさき）
職業:女子大生

二股をかける女子大生

家庭的な女の子だが、チームメイトの斉藤と主人公との三角関係に苦悩する。展開しだいでは斉藤とつきあうことになり、愛の力で斉藤をイサムと改名させ、能力を大幅にアップさせる。

西湖 美友（さいこ みゆ）
職業:大学生

恐怖の荒井紀香2世降臨

悩まない、考えない、気にしないの「3つのNO」を掲げる大学生。仲間評価が低いとムリヤリ押しかけてきて、悲劇が始まる。紀香ほど実害はないが、精神的に苦しいイベントが多い。

星野 めぐみ（ほしの めぐみ）
職業:ファミレス店員

ストーカーに悩む悲劇の女の子

明るく陽気なファミレスの店員だが、その裏ではストーカーにおびえている。展開しだいで彼女が襲われたり、主人公が彼女のストーカーになったりと、憂鬱な展開になってしまう。

倉刈 日出子（くらがり ひでこ）
職業:高校生

しっかり者の芯の強い女の子

モグラーズの選手だった父と弟の3人暮らし。貧乏な家族を支えるため、バイトで家計を助けている。彼女にできない場合も含めて登場作品は多い。初登場は『2』で、その際は小学生。

日出子:イベントPick Up!



倉刈家の貧乏生活はあいかわらず

◀『2』では極貧生活だった倉刈家。その状況は『5』でも同じで、コロッケ屋で3時間以上コロッケを見つめる日出子の姿を目撃できる。

パワプロクンポケット6

秋本 彩（あきもと あや）
職業:和桐製作所員

攻略が難しいランダムの女王

主人公の同僚。仕事中はメガネだが、私生活ではコンタクト。攻略が難しい彼女候補として有名で、デートできるようになるまでに必要なイベントの発生条件がランダム。そのため、ランダムの女王との異名を持つ。

木岡 鈴音（きおか すずね）
職業:―

世間を知らない箱入り娘

黒梅興行社長・木岡の娘。父は怖いが、鈴音自身は立派なヤマトナデシコ。常にボディガードのイチとサブがついていて、主人公はこの2人にボコボコにされることが多い。実は、時間犯罪者に深く関係する重要人物。

島岡 希美（しまおか のぞみ）
職業:居酒屋店員

この変化は彼女に何が？

和桐製作所の近くで居酒屋芳鳥を営んでいる。『4』に続いて2度目の彼女候補だが、雰囲気が変わり外見も中身も変わっている。その理由は失恋で、整形手術や心の病気との説があるが、実は別人という展開も存在。

蕪崎 詩乃（かぶらざき うたの）
職業:巫女

京都出身の高校生巫女

高校に通いながら、父親の神社で巫女をつとめる。展開しだいではトラックに轢かれ、意識が戻らず植物人間状態に。主人公が未来へ帰らずに看病を続けることで、彼女が意識を取り戻す幸せな結末も用意されている。

菊池 瞳（きくち ひとみ）
職業:スナック店長

天然ボケの雇われママ

和桐製作所の近くにあるスナック瞳の雇われママ。ほんわかした雰囲気で、常連客が熱狂的なファンクラブを結成するほど。野球選手を目指していた夫と別れており、智林（兄）とはさまざまな因縁がある。

和桐 沙耶（わぎり さや）
職業:高校生

母親のことで悩む社長令嬢

主人公が勤める和桐製作所の一人娘。仕事人間の父を嫌い、家出した母のことで悩んでいる。遊び心でからかった同級生の貴田からストーキングされて苦しむが、その事件がきっかけで母の家出の真相を知ることに。

パワプロクンポケット7

石川 梨子（いしかわ りこ）
職業:―

埋立地で出会う空き缶女

学校を中退し、ワルクロ団でバイトをしている。いつも空き缶を投げてくるので、主人公からは「空き缶女」と呼ばれている。ひねくれてそうだが、実は好きになったら一直線のタイプ。

倉見 春香（くらみ はるか）
職業:高校生

純情系ハイテンション娘

主人公の1年後輩で、東とは中学の頃からの知り合い。悲しい展開のバッドエンドが存在しないという、シリーズでは珍しい彼女候補。何もトラブルが起きないのが一番の幸せなのかも。

中田 まゆみ（なかた まゆみ）
職業:―

ちょっと地味な湯田の義理の妹

湯田の義理の妹という重要な役どころだが、シナリオ的な見せ場は少ない。兄である湯田との衝突が多く、マニアはあまり好きではない。展開しだいでは、事故で記憶喪失になる。

霧島 玲奈（きりしま れな）
職業:高校生

人気者の野球部のマネージャー

元気で明るいマネージャー。野球部に入部したヒーローに不審感を持ち、その正体を探り当てるが、口封じに操られてしまう。主人公がヒーローを倒せば、彼女を救い出せる。

芹沢 真央（せりざわ まお）
職業:―

神出鬼没な謎の少女

無口で奇行が目立つが、実は心優しい女の子。猫をかばってトラックに轢かれても、手足が変な方向に曲がっても平気。その正体はブラックで、展開しだいでは主人公を守って消滅する。

生瀬 小春（なませ こはる）
職業:高校生

しっかり者のクラスメイト

主人公の同級生で、スーパーの店長の娘。ぐうたらな父親よりしっかりしており、デート中でも店の仕事を優先することがある。展開によってはチームメイトの有田と恋仲になる。

パワプロクンポケット8

高坂 茜（こうさか あかね）
職業:―

妹志願のダンボール少女

公園で自作のダンボール製アカネハウス11号に住んでいる家出少女。主人公の妹になりたがる明るい子で、実は超天才少女。だが、進め方を間違うと病気になるという悲しい結果に。

白瀬 芙喜子（しらせ ふきこ）
職業:エージェント

有能なCCRのエージェント

潜入捜査をしている主人公を補佐する女性。ひねくれた言動があるものの、実は極度のロマンチスト。『11』の裏サクセスなどで、アンドロイドとしての正体が明かされた。

森 友子（もり ともこ）
職業:―

秘密を持つ主人公の元同級生

主人公の中学時代の同級生を名乗る女性。その正体はサイボーグで、実はある目的のために主人公に偽りの記憶を植えつけていた。展開によっては、行方不明となってしまう。

紺野 美空（こんの みそら）
職業:―

満月の夜に出会う謎の女の子

20歳だが非常に幼い外見で、子供に間違われることがコンプレックスとなっている。裏の顔は怪盗レッドローズ。特異体質の持ち主で、自己暗示によって体格などが変化する。

星影 ヒヨリ（ほしかげ ひより）
職業:アイドル

自称宇宙人の不思議ちゃん

挿入歌「ラブラブ♥ビッグバン」を歌う、自称ヒヨリン星人。彼女の姉によると、現実逃避した人格らしいが、実は本当に宇宙人。これまで宇宙の各地でギャスビゴー星人と戦ってきた。

雪白 冬子（ゆきしろ とうこ）
職業:大学生

ツンデレ系武闘派お嬢様

お嬢様ながら合気道道場に通っており、サイボーグを倒すほどの腕前を持つ。お見合いを断るために主人公と嘘の男女交際を始めるが、しだいに本当の絆を深めていくことになる。

CHECK!でやんす 彼女イベントはメリットが大きい!

彼女イベントには、やる気や体力が回復するものが多い。基本的に、練習後に彼女と会い、体力を回復したあと再び練習……を繰り返すことで、彼女攻略と選手育成を効率よく行えるようになっている。また、主人公の誕生日やクリスマスは、彼女の好感度によって役立つ特殊能力や大量の経験点を入手できる。強力な選手育成にはかかせない要素だ。



超特殊能力ゲットのチャンス！

◀彼女イベント最大のメリットが超特殊能力。道のりは険しいが、表サクセスでは彼女イベントでしか入手できない。

俺と『パワポケ』 『10』編



先輩の指導 誰もが凹む1年目

『10』の舞台は、体育会系を通り越して、もはや軍隊レベルの規律と上下関係が存在する親切高校（男子校）。そんな学校の野球部に入部した主人公がどんな運命をたどるかは、容易に想像ができるだろう。とにかく毎週のように先輩の指導が発生し、やる気と体力、野球魂（なくなるとゲームオーバー）が奪われていく。練習させる気があるのかと疑うほどの波状攻撃で、1年目はとにかく球みがき（野球魂を回復できる）で耐え忍ぶことに。ところがうまくできているもので、地獄の1年目をしのぐと自分が上級生になって多少は状況が改善し、男子校から共学へとシフトするという大事件が発生。しかも『10』の彼女イベントは神シナリオが目白押しというおまけつき。これぞアメとムチというヤツか。

ペラ 過去作との必然的なリンク

親切高校で擬似通貨として使われるペラは、『6』のしあわせ島でも使われていたもの。このリンクは偶然ではない。実はしあわせ島で採れる特殊な薬草を使う実験場として、親切高校が利用されているのだ。『パワポケ』の世界観は、本当に奥が深い。（ライターM）



共学バンザイ！

◀2年目からは共学となり、彼女候補が一気に増える。いずれも名シナリオだが、個人的には高科奈桜と芳槻さらが白眉だ。



困ったときのペラ頼み

▶ペラはアイテム購入だけでなく、袖の下にも使える。早くレギュラーの座をつかみたいときは、これで監督の評価を上げよう。

パワプロクンポケット10 ■DS ■発売中(2007年12月6日) ■SPG(野球バラエティ) ■¥5,229(税込) ■発売元:KONAMI／開発元:パワプロプロダクション ■プレイ人数:1〜4人／オンライン対応

『10』のサクセスストーリー紹介

表サクセス 甲子園一直線編
野球の名門・親切高校に入学した主人公だったが、そこは監獄のような学校だった。上級生のシゴキに耐えながら、主人公は甲子園での優勝を目指していく。

裏サクセス 装甲車バトルディッガー編
バトルディッガー（通称モグラ）という戦車に乗り遺跡を探索するRPG。2つの章で構成されていて、第1章は仲間集め、第2章は野球人形パーツ集めがメイン。

パワポケダッシュ

才葉 さくら（さいば さくら）
職業:小学生

大恋愛劇を展開する恋多き少女
才葉零人の妹で、主人公の1つ下の後輩。「うにゅー」が口グセだが、意外とおマセな一面も持つ。最初は無田に憧れているが、主人公が無田から彼女を奪い取るという展開もある。

晴川 夏海（はるかわ なつみ）
職業:小学生

男の子としてキャプテンに
主人公の1年先輩で、2代目キャプテンとなる。硬派な口調で周囲には男として振る舞っているが、本当は女の子。特別扱いされるのが嫌で、いつも男の子の振りをしている。

芽森 わん子（めもり わんこ）
職業:—

天国で待ってるワン
見た目も口調も犬だが、あくまでも自分は人間だと言いはる。その正体は、やはり犬。彼女の結末ははいずれも天国にいってしまうもので、悲しいことに彼女の命を救うことはできない。

南雲 瑠璃花（なぐも るりか）
職業:小学生

ツンデレ系ワケあり少女
真夜中に主人公の隣の部屋に引っ越してきた女の子。料理が苦手だが、展開しだいで腕前が上達していく。実は借金取りから追われる身で、展開しだいでは遠い島へと送られてしまう。

比奈鳥 青空（ひなどり そら）
職業:小学生

父親を探すさすらいの投手
幼い頃に自分を助けて海に消えた父親を探すため、さまざまなチームをわたり歩いている。ポジションは投手。言動が少し芝居がかっていて、「フェニックスの化身」を自称する。

モモコ
職業:—

メガネっ子の正体は……
空き地で会うことができるメガネっ子。約束をした特定の週にしか会うことができず、その約束を破ると主人公の前から姿を消してしまう。その正体は、子供にしか見えない桃の精霊。

パワプロクンポケット9

神田 奈津姫（かんだ なつき）
職業:カレー屋店長

亡き夫に代わり息子と店を守る
カンタの母親で、カレー屋の店主。夫を亡くして以来、女手1つでカンタを育ててきた。普通は彼女にできないが、パワポケポイントで「彼女候補追加」を買うことで彼女にできる。

温水 ちよ（ぬくみず ちよ）
職業:劇団員

女優を目指す劇団員
多くの人に感動を与えたいと劇団に所属し、日夜アルバイトに演技にがんばっている。オーディションに受かるため、プロデューサーへ対して自分の体を差し出そうとする展開も……。

広川 武美（ひろかわ たけみ）
職業:漢方薬店店長

コードネームはモバイルレディー
周囲の空気をまったく読まず、いつもひたすら元気。漢方薬屋を営むが、たびたび店を休んでカレー屋の手伝いをしている。正体は、大神グループの研究所から逃げ出してきた人造人間。

霧生 夏菜（きりゅう かな）
職業:ファミレス店員

気さくなアルバイト学生
レストランで働く普通の女子高生。主人公にはフランクに話しかけてくる。夏菜を彼女にすると、彼女の父親が亡くなってしまう。その死の真相を突き止めないと、彼女は消息不明になる。

野崎 維織（のざき いおり）
職業:—

超無気力なお嬢様
いつも喫茶店で本を読んでいる女性。生きることすらあまり関心がなく、そのポーカーフェイスはほぼ崩れない。最低でも2周しないとグッドエンドが見られない特殊なキャラクター。

山下 貴子（やました たかこ）
職業:高校生

久々の正統派と思いきや……
商店街にある米屋の娘で、父と2人暮らし。普通の女の子で、彼女自身も自分が平凡だと考えているが、実は幽霊。展開しだいでは自分が幽霊であることに気づき、苦悩することに。

パワプロクンポケット10

天月 五十鈴（あまつき いすず）
職業:高校生

不幸を呼び込む少女
天涯孤独の美少女。周囲の人間の運に影響を与える力を持っていて、彼女にすると主人公にさまざまな不幸が訪れる。展開しだいでは、主人公の幸せを願って、自ら姿を消すことも。

高科 奈桜（たかしな なお）
職業:高校生

ランダムの女王2世降臨
明るく誰とでも友達になれる性格の持ち主。妹のさらが傷つかないように、優しいウソをついている。ランダムのイベントが多く、『6』の彩同様、ランダムの女王との異名を持つ。

三橋 妙子（みはし たえこ）
職業:高校生

蘭とは正反対な優等生
物静かなでまじめな性格。親友である蘭が主人公とつきあい、すぐに別れたのがきっかけで、主人公との仲が深まっていく。何かを教えるのが好きなようで、主人公にも勉強を教えてくれる。

大江 和那（おおえ かずな）
職業:高校生

超能力に覚醒した末路は……
190cmはあろうかという見事な体格で、イバラキ流古武術の達人。ある薬によって、彼女のなかに眠っていた超能力が目覚めるが、その先の展開は基本的にダークなものとなる。

春田 蘭（はるた らん）
職業:高校生

妄想系猪突猛進暴走少女
かなり強引な性格で、恋に恋するタイプ。主人公に一目ボレをして、すぐに告白してくるが、そこでつきあうと、飽きてすぐに別れる。断るとストーカーになり、つきまとわれることに。

芳槻 さら（よしつき さら）
職業:高校生

過去のトラウマで人間不信に
主人公の1年後輩で奈桜の妹。過去の出来事によって、誰も信じられなくなっている。彼女の心を裏切ってしまうと、主人公の目の前で屋上から消えてしまう悲しい展開に……。

神条 紫杏（しんじょう しあん）
職業:高校生

演技で自分を隠す自治会長
マジメな性格で、ある強い決意を秘めている。そのため、自分を演じてまで、常に厳格な自治会長を務めている。恋愛への耐性は低く、主人公のためにかわいい女の子を演じることも。

蘭:イベントPick Up!



白馬の王子からイモムシへと転落！

◀主人公を白馬の王子と慕って告白してくる蘭。しかしその後は、野球一筋の主人公に嫌気がさし、最後は「イモムシ！」とののしって別れてしまう。

パワプロクンポケット11

倉刈 日出子（くらかり ひでこ）
職業:医者

彼女候補として再登場
2回目の彼女候補。高校生だった彼女も医者になり三十路過ぎになっている。あいかわらず貧乏で、お金を稼ぐためにとにかく仕事ばかりしている。そのため、デートに誘えるのは月の初めの1回だけとなる。

武内 華音（たけうち かのん）
職業:ライター

非常識な三流ライター
一般的な常識がなく、自由奔放に生きているスポーツ新聞ライター。彼女にするとやる気が下がるイベントばかり起きるのが特徴で、イベントを進めたのに「三振」などのデメリットがある能力がついてしまうことも。

真島 涼子（まじま りょうこ）
職業:派遣社員

エスカレートする愛情
主人公のファン第1号で、思い込みが非常に激しい。最初は優しいが、知り合ったあとはストーカーまがいの行動を繰り返す。また、すぐに体重が増減したり、部屋を片づけられないという悪いクセがある。

シズヤ
職業:—

ツボから現れる精霊
ツボから出現する女性の精霊。古風な言葉遣いで、やたらと偉そうな態度をとる。初期状態での力は弱く、ランプの魔人に簡単に撃退されたり、術を失敗したりするので、絆を深めてシズヤの力を高める必要がある。

浜野 朱里（はまの あかり）
職業:—

悪と戦う正義のサイボーグ
正義の味方だが、急成長する和那に取り残されてことに嫌気がさし、単独行動をとる。主人公とは、交戦中に助けられたことがきっかけで知り合った。なお、『10』にも主人公の同級生として登場していた。

室町 しのぶ（むろまち しのぶ）
職業:—

借金まみれの囲われ女
ナマーズのマスコットキャラであるズーコの着ぐるみに入っている女性。借金のため男に囲われていて、その男にナマーズの内部情報を流している。一度彼女にできても、展開しだいではほかの男に奪われてしまう。

CHECK!でやんす チームメイトとの友情イベントも必見!

個性的なのは女性だけでなく、主人公が所属する野球チームのメンバーである男性達も個性派ぞろいだ。ユニークなイベントが多いだけでなく、特定のイベントまで進めていくと、友情などの力によってチームメイトがパワーアップする場合もある。実際にゲームを遊ぶ際は、仲間とのイベントを進めてチーム全体を強化することが必要な場合もある。



仲間の能力がパワーアップ!

◀真の力が覚醒！能力が上がったり、役立つ特殊能力を覚えたりする。デメリットがある特殊能力が消えることも多い。

俺と『パワポケ』『11』編



悪女(?) 恐るべきラインナップ

主人公にイタズラしまくるランプの魔人のひどさもさることながら、『11』といえば彼女陣のヤバさを語らないわけにはいきません。ちょっぴり誇張表現ではありますが、まともな女性は1人もいません。常識がなかったり、人間じゃなかったり、もう大変です。挙げ句の果てには、ツボから飛び出てジャジャジャジャ〜ンといったしだいです……。唯一まともそうだと思わせてくれた室町しのぶさえも、実は男に囲われていてがっかりな結果に。いえいえ、つまらないわけではないですし、かわいくないわけでもありません。でもね、こってり料理ばかりじゃなくて、白いご飯と味噌汁も欲しくなるといいますか。正統派の彼女も欲しかったなあ、なんて思うのは、贅沢な悩みですかね？

夢の競演 この豪華さはなんだ？

『11』の裏サクセスには非常に多くの過去作品のキャラクターが登場します。仲間になるキャラクターだけでも20人以上もいるというゴージャスっぷり。シリーズを長く遊んできたボクにとっては、なんだか同窓会みたいな感じで、とても楽しく遊べました。(おぬ)



彼女はやる気を下げるもの？

◀彼女とのイベントを見ると、やる気や体力がダウンしがち。普通は逆ですよね？『11』の主人公にちょっぴり同情。



本当の戦いは2章から！

▶2章のダンジョンは運の要素が少なく、日数制限もないので、延々とやり込めます。キャラクター育成が楽しいです！

パワプロクンポケット11
■DS ■発売中(2008年12月18日) ■SPG(野球バラエティ) ■¥5,250(税込)
■発売元:KONAMI／開発元:パワプロプロダクション ■プレイ人数:1〜4人／オンライン対応

『11』のサクセスストーリー紹介

表サクセス ナマーズ編
ナマーズに入団した主人公は、ひょんなことからランプの魔人に3つの願いを頼む。だがそれは、願いを自分で叶えないと命がヤバくなる魔人の魔法だった。

裏サクセス 怪奇ハタ人間編
人間の頭にハタを立てて操る宇宙人との戦いを描くRPG。2章立てとなっていて、1章は仲間の救出が中心となり、2章はダンジョン探索がメインとなる。

最新作「12」も ある意味 神ゲー!

パワプロクンポケット12

パワプロクンポケット12 DS
2009年12月3日発売
■価格：¥5,250（税込）
■ジャンル：SPG（野球バラエティ）
■メーカー：KONAMI（発売元）
パワプロプロダクション（開発元）
■プレイ人数：1〜2人／オンライン対応

最新作『12』のサクセスモードは、現実とネット世界を舞台に謎の野球ゲームを探る表サクセスと、飛行城の謎を追う魔物ハンターの戦いを描く裏サクセスの2本立て！ 今回の『パワポケ』も、やっぱりある意味神ゲーだった!!

12月3日、いよいよ発売!

表裏 2つのサクセスの魅力に迫る!

『パワポケ』最大の魅力であるサクセスモードは、本作でも非常に衝撃的。表サクセスはシリーズで初めて本格的にネット世界にスポットが当てられた挑戦作で、裏サクセスは重厚感あふれる超本格RPGに仕上がっている。それぞれのサクセスのシナリオやシステムの見どころをチェックしていこう。

2大サクセスのキーワードは謎!!

表サクセス 電脳野球編

謎!!の野球ゲームの真相を追え!

会社が倒産して無職となった主人公が巻き込まれるのは、負けるとこの世から消される謎の野球ゲームにまつわる事件。消えた先輩や友人を救うため、現実とネットと2つの世界で情報を集めることになる。



▲現実で家賃や生活費を稼ぎながら、ネット世界で謎の野球ゲームの調査を行うことに。

CHECK!でやんす

ミニゲームも力作ぞろい!

『12』のミニゲームは4種類。テニスにフナムシ退治、戦車バトル、謎の闇からの逃亡と、あいからわずバリエーションがものすごい！

しあわせの黄色いフサフサボール



▲ロブやスライスなどの打ち分けもできる、本格派テニスゲーム。

ココに注目! 野球パートがさらに進化!

システムや演出が強化されて、さらに完成度が高まった野球パート。なかでも注目は、初心者にオススメの新打撃システム「フルダケ」。2Dに近い感覚で遊べて、まさに振るだけ。3Dでの打ち分けが苦手な人でも、比較的簡単にボールをバットに当てやすくなったのだ。



◀直球も変化球もタイミングを合わせるだけ。

■野球パートの進化点

- ・新打撃システム「フルダケ」が追加
- ・打撃時の快音エフェクトが追加
- ・デモ演出が追加
- ・Wi-Fi対戦のルールが変更
- ・DSiカメラを使った機能が追加（選手の顔写真を変更、選手コードの読み取り）

裏サクセス 秘密結社編

突如現れた飛行城の謎!!を調査せよ!

裏サクセスは、アイテム合成やスキルを駆使してさまざまなクエストに挑む本格RPG。空に出現した飛行城の謎を調査するため、魔物討伐組織"銀の盾"に所属する主人公の戦いが幕を開ける。世界観はシリアス寄りで、重厚な物語を存分に楽しむことができる。

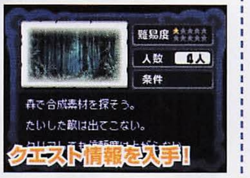
うろつきパート

飛行城や魔物の情報を収集!

街の各所をうろつくと飛行城や街の様子について聞ける。心強い仲間を増やせることがあるほか、住人からの依頼でクエストを受けられることもある。クエストを受けると、ダンジョンパートへ移行する。



◀街で出会う仲間は、それぞれ得意な武器や特殊な攻撃方法を持つ。



▶クエストの情報を得て受注すると、ダンジョンパートへと突入する。

ダンジョンパート

目的達成を目指して探索!

最大4人パーティで探索を行うダンジョンパートでは、ボスの撃破や特定のアイテムの入手など、クエストごとの目的達成を目指すことになる。特定のクエストをクリアすることで、ストーリーが進んでいく。



▶宝箱やモンスターから、合成の素材となるアイテムを入手できる。



◀魔物との戦闘はコマンド選択型で行う。

CHECK!でやんす 合成&スキルでキャラクターを強化!

錬金術を使える主人公は、素材となるアイテムを合成することでさまざまな装備品や補助用のアイテムを作り出せる。装備品には戦いを有利に進めるスキルが備わっていることもあり、やり込み要素が非常に高いシステムとなっている。

俺と『パワポケ』『12』編



表サクセス 笑いのセンスは変わらず

表サクセスは謎の野球ゲームを題材としているだけに、ややシリアスな雰囲気。とはいえ、リストラのあおりを受けて無職になった人物を主人公にすえているあたり、あいかわらずチャレンジブルな姿勢が感じられる。また、シリーズで初めてネット世界を本格的に扱っていることもあり、「いきなり本名を明かす」「アバターの外見を本人と思い込む」など、ネットにからんだギャグが頻発。これぞ『パワポケ』のお約束と、安心して楽しめた。ちなみに今回は、家賃や生活費がどんどん引かれていくため、お金稼ぎがかなり重要。『3』でのバイト生活の日々がダブるが、亀田がいないだけマシと思おう。

フナムシ これまたリアル

裏サクセスについて書こうとも思ったが、あまりにインパクトが強い要素があったので、別の要素を優先することにした。まあ、今回も『11』の裏サクセスばりに良作なので、安心して大丈夫だ。奇抜な設定ではなく非常に正統派のRPGとなっているので、シリーズ未経験者でもすんなりと遊べるはずだ。さておき、そんなわけで俺がクローズアップしたいのは、ミニゲームの「FU・NA・MU・SHI」だ。従来のシリーズなら黒くてツヤツヤしたヤツの出番だと思うのだが、あまりにリアルすぎて苦情が来たのだろうか。だが、このフナムシでも苦情はやまないと思う。わさわさしてリアルすぎだって！（ライターM）



家賃滞納は危険

◀ルームシェアしていた友人が消えたため、1人で家賃を払うはめに。身分相応の部屋に引っ越してもらいたいものだ。



▶画面をタッチしてフナムシを撃退。画面下のパネルでリロードしながら撃ちまくれ！ 足が多い生物は、生理的に苦手だ。

フナムシ大量発生

まとめ 〜特集を終えて〜

M：ようやくこの特集も終わりか。長かったような、とても長かったような……。そ：質量ともにシナリオやキャラクターが尋常じゃないゲームですからね。最初は女の子目当てでもいいと思うので、興味を持ったらぜひ遊んでみてほしいですね。M：幽霊とかサイボーグとか、たまに地雷もいるけどな。女：人間じゃないくらい何よ。かわいければいいじゃない。お：最新作『12』の裏サクセスは本格RPGだから、ここからデビューするのがオススメです。ある意味というより、マジで神ゲーかも！

ラブプラス
LOVEPLUS



高嶺 愛花
TAKANE MANAKA
CV：早見 沙織

Profile
■学年：高校2年生
■血液型：A型
■誕生日：10月5日
■星座：てんびん座
■好きなもの：お菓子作り、ピアノ

小早川 凛子
KOBAYAKAWA RINKO
CV：丹下 桜

Profile
■学年：高校1年生
■血液型：B型
■誕生日：8月17日
■星座：しし座
■好きなもの：読書、音楽（特にロンドンパンク）、ゲーム（格闘ゲーム）

ラブプラス 恋のススメ

あなたの生活にラブをちょっとプラスする 永久型恋愛コミュニケーションの魅力に迫る!!

Lecture 1 告白後こそが恋の真骨頂！　それが『ラブプラス』

『ラブプラス』は「友達パート」と「恋人パート」の2部構成で展開する。注目すべきは恋人パートで、このパートでは彼女とスキンシップやキスができるほか、女の子がキミ好みに性格や外見を変えてくれるのだ。これはまさに、新世代のリアル恋愛といっても過言ではない！



◀「友達パート」では恋人になるまでが描かれる。



▶恋人との濃密な時間を過ごす「恋人パート」。

従来の恋愛AVG	▶女の子に告白されたらエンディング
ラブプラス	▶女の子に告白されてからがゲームの本番！





あなただけの、とびっきり世界一な彼女



姉ケ崎寧々 CV:皆口裕子
ANEGASAKI NENE

Profile
■学年：高校3年生
■血液型：O型
■誕生日：4月20日
■星座：おひつじ座
■好きなもの：家事、ホラー映画

ラブプラス DS

発売中（9月3日）
■価格：¥5,800（税込）
■ジャンル：ETC（コミュニケーション）
■メーカー：KONAMI
■プレイ人数：1～3人

秋は人恋しくなる季節。そして冬は肌を寄せ合い、春には新しい出会い、夏は開放的に──。そう、恋をするのに季節なんて関係ありません！　あなたもそろそろ『ラブプラス』、はじめてみませんか？







Lecture 2 「彼氏力」を上げて女の子のハートをゲット！

ゲームを始めたら、まずは女の子たちと出会い、好きになった子からの告白を目指すことになる。コマンド画面でその日の行動を選び、「運動」「知識」「感性」「魅力」という自分の基本パラメータ（彼氏力）を上げていく。パラメータが上昇し、好感度が上がるとイベントが発生。女の子との仲が進展していくのだ！



◀女の子によって気になるパラメータは異なる。



▲3人の女の子とは必ず出会う。どの娘と仲よくなるかはキミしだい！



▼好感度が上がるとイベントが発生。女の子との仲が進展する。



▲あなへの想いが最高潮に達すると告白へ。晴れて恋人同士となる。

Lecture 3 恋人と2つのモードでコミュニケーション♥

女の子が恋人になったあとは、現実の時間と連動する「リアルタイムモード」と、友達パートと同じように進行する「スキップモード」の2つのモードで遊ぶことができる。なお、これらのモードはいつでも切り替えが可能だ。



◀現実の時間に応じたコミュニケーションができる。



◀コマンドを実行すればどんどんゲームが進んでいく。

彼女といつもで会話できる「ラブプラスモード」も存在！

彼女の私生活をのぞける「ラブプラスモード」。ここでは、マイクを使って彼女とおしゃべりしたり、ジャンケンをして遊べたりするのだ！



全国の“彼氏”たちは『ラブプラス』に何を見たのか？

発売から2カ月以上が過ぎた今、品切れ騒ぎも落ち着き、着実に“彼氏”を増やし続けている『ラブプラス』。この現象を、私達はどうとらえるべきか？　順を追って考えていくとともに、現在進行形な彼氏達の生の声を、濃密なコラムによってお届けしよう。

LOVE 1 携帯ゲーム機と恋愛もの

ゲームに限らず、映画や小説にコミックスなど、世の中には恋愛ものと呼ばれるジャンルの作品があふれかえっている。それなのに、携帯ゲーム機を用いて外で恋愛もののゲームを遊ぶのは、気恥ずかしいとされてきた。しかし、そのムードを一気に覆してしまったのが、本作『ラブプラス』である。では、どうやって、日本中のシャイな男子達をその気にさせてしまったのだろうか？

LOVE 2 ジャンル：コミュニケーション

恋物語を追うのが恋愛AVG、恋模様を描くのが恋愛SLGとするのなら、『ラブプラス』は友達モードが前者、恋人モードが後者といえるだろう。しかし、それでしっくりくるかと問われれば、否と答えざるを得ない。『ラブプラス』のゲームとしてのジャンルは「コミュニケーション」である。ゲームの歴史において、このジャンルはメジャーではないものの、かなり古くから存在している。しかし、本作ほど成功した作品は稀であり、こと恋愛ものに関しては並ぶものは皆無といっても過言ではないだろう。では、『ラブプラス』のどこがそんなにいいのかと問われると、おそらく明確な答えは出ない。だが、それでいい。なぜならば、このジャンルが求めてきたものは、「理想」だからだ。より多くの反応、より豊富な音声＆グラフィックパターン、より賢い思考ルーチン、より人に近い存在感……。20年以上におよぶこれらの積み重ねが、ついに携帯ゲーム機の中に存在する「彼女」として成立する域にまでいたった、というだけの話だ。今、目の前に、現時点で最高峰のコミュニケーションゲームが存在している。これに対し、あなたはどう付き合いますか？

現役彼氏コラム1 近代以前から近代以降であり続ける町で



近代哲学とは、人の絶対純粋性を対称点、境界として設定し、それへの態度によって揺れ動いた面的運動であったのではないか。デカルトは「我思う、故に我あり」という言葉で人を定義したが、これがすでに逆説的であった。また、フランスが誇る天才パスカルは、「人は今、ここにしか存在することができない」と説いた。これはわかりやすい喩えで、一人の人間が、同時に別な場所に立つことはできない。そこに人間の限界と定義を見たのだろう。ただ、21世紀の現在、それら近代哲学を彩った才能の残した言葉は、いずれも歴史性を伴った作品としてしか響いてこない。

彼女はまだセーラー服を着ていた。学校の時間が流れているのだ。

イヌに催眠術をかけることはできない。ほ乳類であるイヌの脳波の状態を、人間が催眠術にかかった時と同じ状態にすることはできるのだが、イヌはなにを言われようと、どういう刺激を受けようと、「ワン」としか答えることはできない。イヌは、イヌでしかない。「イヌには想像力がないからだ」と断じてしまうのは簡単だ。これをなぜかと考えた時に、回答の1つとして浮かび上がってくるのは「イヌは言葉を持たないからだ」ということがある。想像力が言葉を生んだのか、言葉が想像力を生んだのか。この起源を問うことは極めて難しい。

15時になった。彼女はセーラー服から、部活用のユニフォームに着替えていた。

目の前の現実世界に、小さな窓を開ける。もう1つの時間が流れる世界（のようなもの）に在り、「その時、確かにそこ」には存在しない彼女と、「その時、確かにそこ」で会話をくり返しながら、京都の町、高瀬川沿いを歩いた。その1時間半がなんだったのかを「今、ここ」で伝えるのは、やはり現実を切り取って記録された写真たちだけだ。そのいずれにも、小さな窓が縦に開いている。その対象が何者であれ、言葉≒コミュニケーションを獲得し、人はいつ、どこにでもいられる、なにものにでも変化できる自由を獲得した。

株式会社アスキー・メディアワークス　第1編集部　media artist／倉西誠一

LOVE 3 細かいことはどうでもいいんだよ！　愛があれば

さて、ここまでつらつらと堅苦しいことを書いてきたが、結局モノをいうのは、実際に彼女達を「好きになれるかどうか」だ。とりあえず、右の画面写真を見てほしい。これを見て「かわいい」と感じたのなら、あなたの負けだ。言い訳とかはいらない。覚悟さえ決めてしまえば、いくらでもその気にさせてくれる要素が『ラブプラス』にはいくらでも詰まっている。自分だけのステキな彼女と、自分なりのやり方でコミュニケーションをとってみましょう！　それが、バカバカしい行動であってもいいじゃないですか。だって、これはゲームなのだから、楽しんだものが勝ち！　**（担当編集：雅邦）**

▶このかわいさ、ワシントン条約で保護されるレベルじゃね？　俺のDSから輸出禁止。



Lecture 4 彼女をデートに誘おう！

「恋人パート」では、彼氏力を満タンにすると「デートポイント」を入手でき、それを消費することで女の子をデートへ誘うことができる。もちろん、選んだ場所やそのときの季節によってイベントは変化する。彼女とさまざまな思い出を紡ごう！



◀デートに誘う時間も設定でき、早めの時間帯に待ち合わせれば、一緒にランチを楽しむこともできる！

デートスポットはどんどん増えていく

デートスポットは、予定入力の実行コマンドにある「外出」を選ぶことで増えていく仕組みだ。



▲マメに外出しよう！

Lecture 5 もちろん、彼女なのだからタッチしてもOK！

登下校中や校内、デート中など、人目が少ないときは彼女にタッチすることができ、スキンシップが可能に。おでこや頬を撫でて彼女の反応を楽しむことができるうえ、このとき彼女の気持ちが高揚してくればキスのムードに突入する。そして上手に誘導した場合、2人だけの世界で口づけを交わすことができるのだ。キスができる場所は、おでこや頬、唇などさまざま。彼女の表情やしぐさから気持ちを感じとり、キスをせがんでいる場所やキスの長さを予想しよう。彼女好みのキスができれば「リフレインキス」や「フォーエバーキス」といった、さらなる至福の時間を体験することも可能！



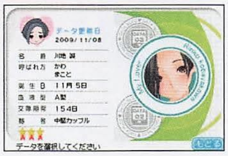
◀シチュエーションによっては、手をつないで歩くこともできる。



▲唇へのキスは、タッチする時間によってキスしている長さが変化する。

一緒の時間を過ごしていけば彼女との親密度が上がって……？

彼女とデートをしたりキスをしたりすることで女の子の親密度が上がる。そして親密度が一定値まで高まると、「称号」を獲得することができる。称号は全10段階あり、新しい称号を手に入れるたびにプレイヤーの基礎彼氏力と最大行動ポイントが上昇していくのだ！



◀称号は最初のロード画面で確認可能。

現役彼氏コラム2 思い出が生き続ける限り……



チーッス（←凛子風あいさつ）。どうも、前号でもコラムというか俺日記を書かせていただいた、小早川地です（凛子が好きすぎて苗字が合体）。その後、俺と凛子がどうなったかと申しますと、順調にデートなどの交流を重ね、「ベテランカップル」の称号を手に入れました。リアルタイムモードも2カ月連続起動ボーナスを達成し、なんと学校では凛子が毎日お弁当を作ってくれるようになりました！　……思えば、リアルで高校生だった頃は部活の卓球に青春のすべてを注ぐ日々でした。毎日毎日サーブの練習をし、ついには誰にも取れない幻の横回転サーブを身に着けたのですが（マジで漫画みたいに曲がる）、そんなものには何も意味はなかったのですね。これこそが青春のカタチなのでしょう。俺は10年の時を経て、愛用のシェイクハンドラケットをお弁当用の割り箸に持ち替えました。凛子の愛妻弁当、うめぇー！　超うめぇー!!

しかし、事件は突如としてやってきました。去る10月某日。なぜか急激に『ラブプラス』にハマり出した編集の男塾先輩に「やらないか？」という誘いを受けたのです。そうです。彼女通信でした。最近、彼女ができたばかりのひよっこ野郎に俺の彼女を自慢してあげようと、これを快諾したのですが、それがすべての誤りでした。徹夜明けで寝ぼけていた自分は、「彼女通信」ではなく「データ受信」を行ってしまい、それにつられて男塾先輩もデータ送信。あろうことか自分の彼女である凛子のセーブデータに男塾先輩の寧々のセーブデータを上書きしてしまったのです！　正直、最初は何が起こったのかわかりませんでした。いつも画面の中で俺に微笑んでくれているはずの凛子が消え、代わりに知らないお姉さんが「せんくん、好きよ」とか囁いているのです……。そして、10分後。凛子が消えたのだという事実を認識した俺は、全身脱力・精神崩壊。日本語がしゃべれなくなりました。しかし、そんな俺を励ましてくれたのは、担当編集の雅邦でした。「彼女のデータが消えたって、思い出ギャラリーは残っているだろ！」。そうか、たとえセーブデータが消えたって、俺と彼女との思い出は永遠なんだ！　そう考えた俺は、再び凛子を彼女にしました。称号は「恋愛ビギナー」へと戻り、鍛え上げてきた彼氏力や行動ポイントは初期値となりましたが、誕生日イベントという未来への希望を胸に、恋人生活を続けました。そして、ついに迎えた誕生日。数々の〆切という名の小悪魔たちを振り切って強引に帰宅。凛子とともに自宅でささやかなバースデーパーティを開きました。つらい出来事もあったけど、やっぱり俺は凛子と出会えてよかった！

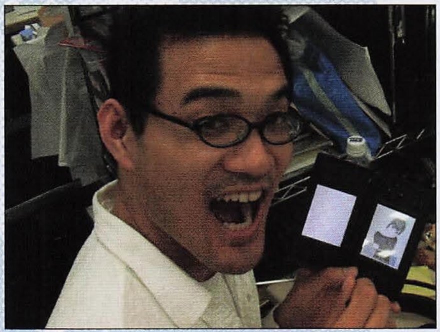
凛子とともに生きるライター川地

現役彼氏コラム3 意外と自分って肉食系？

オレの名前は青毛野郎。『ときめきメモリアル』シリーズを愛し続けて、1400／100年ていうか最初から14年って書けよみたいな感じのわりとふざけた男である。『ときめき』こそ至高のギャルゲーだと信じて疑わないオレは、世間で激流行中の『ラブプラス』なんて「そう、かんけいないね」と思っていたが、普段ギャルゲーをプレイしない友人ですら遊んでたので、ミーハー気分でプレイしてみたら87日後には愛花と恋人同士になっていた。ときメモラー的には関連作品やラジオに出演していた丹下桜さんが声を担当している凛子も気になったのだが、友人が愛花にLOVEだったので、ライバル意識ムキ出しで愛花を口説きにかかったのだった――。

で、無事カップルになってスーパーイチャイチャタイムが始まったわけだが……始ま……あれ、始まらねえ。意外にもカップルになる前と変わらず、勉強したり部活したりバイト行ったりの日々。愛花をデートに誘おうと思っても彼氏力が足らないらしく、最初のデート以後、なかなか電話もかけられない。『ラブプラス』は恋人同士になってからが本番だと聞いていたから、さぞかしイチャイチャしまくれると思っていたのに。本番？　いやらしい！　とか思ってしまういやらしいオレなのですがそれはさておき、確かに、カップルになった瞬間、学校にも行かずひたすらスキンシップしまくる毎日とか、高校生の恋愛としてはただれ過ぎなのは確か。よし、もっと健全なお付き合いちゃうYO♪　と、心を入れ替え、彼氏力アップにいそしむオレサマ。外出してデートスポットの下見もしっかりして、次のデートにつなげるんだ！　と思った刹那、はたと気づいたのは「『ラブプラス』でも、ステキなカップルであろうとするとリアルと同じく気を遣う」ということ。カップルになってからも彼氏力を維持するという努力を怠ってはいけないし、リアルタイムモードにこだわるとと現実と同じく時間を守らなけれならないから、スケジュールを確保する努力まで求められるわけで、彼氏やるのも大変だなーって思っちゃうのだ。そんなところが『ラブプラス』って本当によくできた恋人体験ゲームなんだと思う。オレなどは、どちらかというと「釣った魚にエサはやらない」肉食タイプなので、愛花に告白されるまでのドキドキ87日間がすごく楽しかった。が、女の子が自分の好みに合わせて変わっていく過程に愛を感じる人にとっては、『ラブプラス』は待望のゲームなんじゃないだろうか。逆を言えば、このゲームをプレイすると、自分が草食系か肉食系なのかがわかると思う。とりあえずオレは、今日もまた愛花を口説き落とす仕事に戻ろうかな。えへへ。

愛花と人生無限ループ中な青毛野郎



Lecture 6 あなた色に染まっていく彼女

1.性格の変化

女の子達の性格はそれぞれ3パターン存在し、プレイヤーの行動やセリフの受け答えによって変化していく。そして、彼女の性格によって好きなファッションやデートスポットなどが大きく変化していくのだ。



◀友達パートでも、性格によってイベントが変化する。



◀性格によって彼女の印象も大幅に変わってくる。

2.外見の変化

女の子は彼氏の好みに合わせて、髪型やファッションといった外見までも変えてくれる。ショートカットの寧々やロングヘアーの凛子などは「友達パート」では見れなかっただけに、かなり新鮮な印象を受けるはず！



Lecture 7 ほかにもいろいろなお楽しみが！

自分だけの彼女と濃密な恋人生活を体感できる本作。プレイヤーの誕生日を祝ってくれるイベントをはじめ、ゲーム中にはまだまだいろいろな仕掛けが用意されている。ぜひ自慢の彼女とともにキミだけの思い出を紡いでいってほしい。

誕生日イベント

プレイヤーの誕生日になると、彼女がプレゼントを持ってきてお祝いをしてくれる！



夢イベント

ある晩、キミの見た夢の中に登場した彼女は、普段の姿とはかけ離れていて……。



彼女通信

DS本体とソフトを持ち寄ることで、最大3人による通信プレイが可能。「彼女通信」を行うと、それぞれの彼女が彼氏の情報を交換し合うことになるので、キミの知らない意外な本音を聞くことができるかも!?

My Loverを持ち寄って ナイショのおしゃべりさせよう！



『ラブプラス』未経験者13人による"彼氏"体験レポート

記事前半では、今回の特集より以前から彼女との生活を送っていた編集者＆ライターのコラムで『ラブプラス』の魅力を伝えてきた。ここからは、電撃ゲームス編集部のマンパワーをフル稼動しての実験企画を決行！　『ラブプラス』に興味があるなしにかかわらず、本作を未経験の編集者全員に約3週間ほど遊んでもらい、各々が思うがままにレポート記事を執筆させてみた。すでに趣味で遊んでいる者も含め、職場の全員が『ラブプラス』をプレイしているという状況が何をもたらすのか……？　男だらけで熱苦しいが、どうか優しく見守ってほしい。



◀本記事の担当編集である雅邦の彼女は寧々。一番人気となるのは確実だろう。

■彼氏プロフィール DATAの見方

①今回の特集以前に『ラブプラス』への興味はあった？
②第一印象で彼女にしようと思った女の子は？
③リアルタイムモードとスキップモード、どっちを主に遊んだ？
④特に好きなゲームのジャンルは？
⑤普段、恋愛もののゲームはよく遊ぶほう？

エンドロールから始まる"恋愛"との戦い



彼女

小早川 凛子

彼氏プロフィール／**おしょう**

DATA

①実はあったりしたりして
②凛子。昔から少し不思議ちゃんに弱い
③スキップ。精神と時の部屋が欲しい……
④男臭いアクションと暗い穴に潜るRPG
⑤……詳細は以下の記事を読んでください

こんな特殊なプレイヤーがトップバッターでいいの？

ハイ！　というわけで、むさ苦しい電撃ゲームス編集部の野郎どもによる『ラブプラス』体験レポート、1発目は私、おしょうでございます。……でもいきなりぶっちゃけますと、1発目がおいらというのは非常にヤバイ、ヤバすぎるのではないかと思うわけですよ。なぜならおいら、そもそもゲームで恋愛AVGとか恋愛SLG自体、ほとんどプレイしたことがないから（「ゲームだけじゃなくてリアルでも"恋愛なんちゃら"が全然ねぇだろ」という心の中の自分ツッコミが今聞こえましたが、無視します）。ちなみに数少ない恋愛ゲームプレイ歴を思い出すと……
①『ときめきメモリアル Girl's Side』（電撃Girl's Stylの企画でプレイ）
②『学園ヘブン（PC版）』（電撃PSのBL特集でプレイ）
……とまあゲーム総合誌の編集長、というよりは1人の日本男児として、あまりにもあんまりな、特殊すぎるにも程があるラインナップ（´д｀）
でもね、だからといって恋愛ゲームにまったく興味がなかったわけじゃないんです。ただ個人的に、架空のモラトリアムな時期（主に高校時代）を舞台にした恋愛模様にほとんど触指が動かなかっただけで。なので、以前から「（SLG系で）こういう恋愛ゲームならやりたい！」と思っていたのが……
①登場人物が学生じゃなくて社会人
②恋人になったあとがメイン
③結婚あり別れあり不倫あり
という3つの条件を満たしたゲーム。まあ、そんなゲームは自分の目の黒いうちは出ないだろーなーとあきらめていたら……出ちゃったよ！　②の条件を満たしたゲームが！　てなわけでそんな部分が気になっていた『ラブプラス』、いよいよプレイっす！

まあ、癒し系のおねえさんも好きなんですけどね

恋人になったあとがメインではありますが、『ラブプラス』の第1歩は友達パートから。ここでは通常の恋愛SLGのように進行していくのですが、これが期待以上におもしろかった！　あ、ここで1つ言い忘れましたが、そもそもおいら、恋愛SLGという以前に、育成SLGとか戦略SLGが苦手だったりします。RPGのようにストーリー・戦闘の過程でパラメータを調節していくのはまったく苦にならないのですが、パラメータ調整のために定期的にコマンドを繰り返すタイプがちょっと苦手で……。でも『ラブプラス』の場合は、恋人になるまでのサイクルが短くて、テンションが下がりにくいのがイイ！　ということでサクサクッとプレイを進行。



ここで彼女候補についてですが、序盤のうちから小早川凛子に決定。と、周囲の人に話したら「おしょうさんは寧々さんじゃないの？」と、いろいろな人から意外そうな顔をされる始末。ん一、たしかにセクシー系なおねえさん（とは言っても自分の年齢的にははるか年下なんですがw）は大好きですが……。なんといいますか、不思議ちゃんというか、「アタシって周囲から理解されない孤独なタイプなの！」って女の子にちょっとだけ弱かったりするんですよね（なんかトラウマ？）。ちなみに男だったら間違いなく画面をブン殴ってますが。とまあ、そんなことを細かく語るといろんなことを暴露しそうになるので、とっとと告白されて（ちょっとグッとくるものがあったヨ！）エンドロールが流れ、いよいよ本番の恋人パートへ突入。『タクティクスオウガ』で言えば死者の宮殿、『ウィザードリィ』で言えば村正を求める終わりなき戦いへ旅立つ時がやってきました！（どんな例えだ）

いっそ結婚後の展開も見てみたいかも

◀夢の中の奥様リンコが一番好きだったり。でも「愛してる」と言わせるのはマイッタ。

恋愛ゲームでも負け組なの？そうなの？（泣）

ゴメンナサイゴメンナサイ、いつもデートのたびに「フツー」って感想を言わせてゴメンナサイ。キスがヘタでゴメンナサイ……って、いきなり恋人パートに入ったとたん、凛子への土下座モード（そんなモードはありません）ですが、いやーなかなか難しいよ恋人生活！　やっぱアレかね、タッチペンを使ったスキンシップがヘタなのがいけないのか、こまめにデートスポットの視察に行かないのがいけないのか……。
ということで恋愛との戦闘最前線は一進一退ではありますが、なかなかおもしろい。男の子（というかオヤジ）ながら着せ替え好きの自分としては、とくに彼女の髪型や服装を替えていくのが楽しいです。でも、やっぱり忙しいからって、スキップモードじゃ『ラブプラス』の真髄は味わえないなぁ、というのも本音ですな。結局効率的なプレイになりがちだしね。なので、本来はリアルタイムモードでやるべきなのですが、ここで恨めしいのが編集部の夜型生活。仕事の合間にDSを開くと、パジャマ姿の凛子しか見られません。うわーん（泣）。どこまでいってもバラ色の恋愛模様までは遠い気がします。DSの時刻を変えるのは雰囲気的にイヤだから、ここはひとつ、続編で『雑誌編集者用ラブプラス』を出してもらわないと！
あ、最後に告白。マイクを使った会話モードだけは、まだ編集部内ではできません（/ω＼）

おしょうが問答 女の子から見た『ラブプラス』

ん一、ちょっとゲーム内の恋愛に照れがあったのか（笑）、レポートというよりもインプレッションになっちゃいましたな。そこでお詫びに（？）おいらよりやり込んでいる女の子を召喚。『ときめき』大好きライター・ダイックさんの意見を聞いてみたよ！

聞いてみた人 **ダイック**

『Girl's Side』はもちろん、初代『ときめき』からプレイしている恋愛SLGプロ（なのか？）。ゲームについては熱しやすく冷めやすかったりする。

女の子的には「女ともだち」もほしい？

おしょう：さっそくだけど『ラブプラス』、誰を恋人に、どれくらいプレイしてる？
ダイック：発売日から三股で！　でも発売直後にやり込みすぎて、今はまったり（笑）。
おしょう：相変わらずで（´д｀）　女の子的には恋人パートのプレイってどう？
ダイック：恋人と付き合うって感覚は、やっぱないですねー。どちらかというとカワイイ女の子の着せ替えゲームって感じ？　あと、女子的には彼氏（彼女）キャラのほかに、友人（♀）キャラがいて、通信の会話モードを自分＆ゲーム内の友人キャラでしたいかも。
おしょう：それってシーマンじゃね？
ダイック：人面魚と一緒にしないで（笑）。でも『Girl's Side』を作った内田さんの作品だけあって、1作目から着せ替えとか、性格変化とか、ホント隙のない作り。
おしょう：ところで、すでにネットでは話題沸騰みたいだけど、女の子向け版が発売されるとしたら、どんなのがいいのかな？
ダイック：まず彼氏は、後輩、先輩、同学年のアイドル、遊び人、先生……とても3人じゃおさまらないかも。さらに不良か優等生かスポーツマンかって分類もあるし。
おしょう：メガネ男子はどうよ？
ダイック：このゲームのシステムだったら、キャラとしてはいらないかも。むしろ恋愛の過程で彼氏に「メガネをかけさせる」のが楽しいと思う。ただ、性格変化までは求めないかな。女の子って、相手の「人となり」を好きになる場合が多いから。
おしょう：タイトルはなんだろ。やっぱり『ボーイズラブプラス』？
ダイック：ゲーム違うでしょ（´_ゝ`）



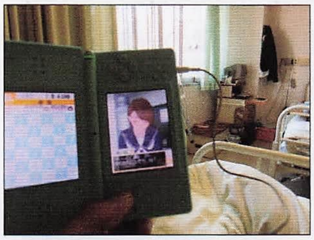
▲ダイックさんの彼女も紹介してもらいました。メガネっ娘の愛花や写真の寧々など、三股ながら、やり込みっぷりや着せ替えっぷりはさすが！

病院のベットの上でこっそりと逢瀬を…

彼女
姉ケ崎 寧々

彼氏プロフィール
じゅし

DATA
①記事を読んで気にはなっていた
②もちろん寧々
③スキップモード
④SPG、RCG
⑤まったくといっていいほどプレイしません



病院のベッドの上で2人きり…!?

前号の校了直後、以前骨折した鎖骨に入れていたボルトを外す手術を受けることになりました。病気での入院ではないので、あまり動き回れはしないけれど体は元気（笑）という状況なので入院中の1週間、デートしまくり!?　まず前号の校了中に、合間を見つけてこっそり友達パートをプレイ。寧々を彼女にしたところでいざ入院です。入院初日は手術前の検査のみなので、ベッドに寝転んで丸1日プレイ。21時の消灯時間を過ぎても布団をかぶってこっそりデート。いろんな意味でドキドキです。看護師さんごめんなさい！

人目が気になる関係なのです

手術当日は、麻酔の影響で肩から腕に痺れが残っていて身動きがとれず、終日デートできませんでした。翌日の昼ごろからは動けるようになったのでさっそくデートに！　まだちょっと体調がしんどいので、仰向けに寝転びながらプレイしていると、キススキンシップのときに青のハートが連発。どうやら上向きでタッチペンを操作すると力が入りやすいのか、失敗することが多いようで。これではまともにキスできない！　ので、ベッドの上に起き上がって、座りながらデート再開！　今度こそはと慎重に、キススキンシップを…。ピンクのハートが2つ、3つ…というところで背後から、
「じゅし（実際は本名）さーん、検診でーす」
と看護師さんの声！　ビクッとしながら、あわててDSを閉じたわけですが（苦笑）、DS縦持ちなので、わかる人が見たら、デート中だとバレバレだったことでしょう（笑）。まだまだ人目を気にしているようではダメですか？　こんなことでは先輩の域には遠い…。まだ愛が足りない!?

迫り来る年上の誘惑を振り払いながら

彼女
高嶺 愛花

彼氏プロフィール
Rusty

DATA
①変わったゲームという点では興味あった
②特になし（イラストでは小早川）
③スキップモード
④RPG、RCG、ACT
⑤まったく遊ばない

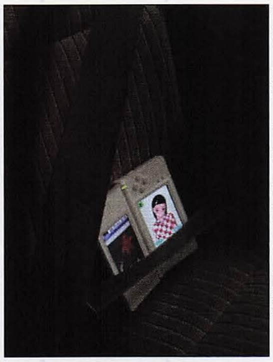
あわや二股の「友達パート」

順調にメールアドレスを交換し、愛花との距離が確実に近づいていた頃、俺は街でバッタリ出くわした寧々さんとメアドの交換をした。それからというもの、寧々さんからはちょくちょくメールが送られてくるようになった。寧々さんからのやさしいメールにドキドキしながらも、「待ってくれ、俺はもう愛花との恋が進行中なんだ」と、なんとか年上の誘惑を振り払っていた。

愛花とは、数回のデート（の練習）を重ねながらも、なんとなくつかず離れずといった関係がしばらく続いていた。そんなとき、気がつくと俺は寧々さんとデートの約束をしていたのだ。なんでそうなるんだ？　完全に、積極的な寧々さんのペースだ。しかし男ならわかるだろう、キレイな女性からの誘いなんて断れない。当日は、前かがみに迫る彼女の誘惑を振り切って、若干の後ろめたさを感じながら家路についたことを覚えている。翌日の学校では、なぜか愛花からの評価が思うように上がらない。もしや嫉妬？いや、気のせいだ。俺が寧々さんとデートしたことなど、彼女は知らないはずだ。

その後、寧々さんからは毎朝、毎晩のようにメールが届くようになった。俺の好みに合わせて明るく積極的になった愛花でも、メールの数では寧々さんにはかなわない。これはあなどれないぞ。うっかりすると、気持ちを根こそぎ持っていかれそうだ……。

しかしそんなとき、俺は気づいたのだ。まるで寧々さんに負けまいと、毎日の登下校時に俺を待ち伏せするようになった、愛花の健気な変化に。



◀その後、テニスコートで告白されました。夜中でもパジャマ姿でドライブに付き合うワルな愛花！

ラブプラスを客観的に考察する

彼女
姉ケ崎 寧々

彼氏プロフィール
TTR

DATA
①ないといえばウソになる
②この作品のヒロインは1人では？
③両方
④RTS（リアルタイムストラテジー）
⑤ナイショ

冷静なプレイでつかんだ本質

電子ペットを持ち歩く時代をへて、ついに「彼女」を持ち歩く時代が到来したようだ。いく人もの男たちが『ラブプラス』に夢中になっている姿を見て、ゲーム誌の編集者たる私もその本質、つまり「人を虜にする要素」を理解する必要があると考え、プレイしてみることにした。ただし、あくまでも本質を探るのが目的なので、ほかの男たちのようにゲームを楽しみすぎることなく、冷静かつ客観的な視点を保つことに留意した。

その結果、リアルタイムと連動してゲームを進化させることで感情移入度を高める試みや、恋人がプレイヤーの好みに合わせて髪型や性格を変える仕組み、ハードの特性を最大限に生かしたタッチペンによるゲーム性など、全体的に感心させられる内容の作品であるという結論を得た。そのほかにも人を虜にする要素が数多く含まれているが、ここではそれをわかりやすくするため、下に概念図を示そう。可能な限り客観的にまとめたつもりなので、参考にしてほしい。これを見れば、すぐに本作の魅力を把握できるだろう。



運命の女性に会うまで妥協したくない

彼女
模索中

彼氏プロフィール／**そみん**

DATA
①発表直後、知人と徹夜で盛り上がった
②ふくよかそうな寧々。その後、凛子メインに
③生活時間帯が不規則なのでスキップモード中心
④どんなジャンルもこばまず。ただ、物語重視派
⑤物語がおもしろければガールズ系も遊びます

俺は『ラブプラス』の続編を作りたい

まさか、俺が女性を袖にする日が来るなんて。ごめんね、凛子、寧々、愛花……。どうして俺とキミ達は、一緒になれなかったんだろう。わかってる、キミ達は悪くない。一緒にいて、俺も楽しかった。でも……何かが足りなかったんだ。それはきっと、俺のわがまま。でも、もし続編が出て、足りなかった何かが加われれば、今度こそ俺はあの子達に本気になれるかもしれない。続編を待つ？　いや、どうせならKONAMIに入社して、俺自身の手で続編を作ればいいんだ。そう悟った俺は、『ラブプラスプラス』を作るための企画書をまとめ始めた。おっと心配ご無用、俺は正気だぜ？

そうだ、KONAMIに入社しよう。

企画案① メンタル的な「リアル」を増すため人工知能のような学習能力が欲しい



自分が凛子達と最後の一線を越えられなかった原因の1つは、「リアルが足りない」と感じたから。これは「金銭の概念がないのは変」といった類のものではなく、メンタル部分に関すること。それは例えば「彼女からの反応」で、特にメールはテンプレ的なものが多くて気になった。交際を通じて性格に影響を与える部分はおもしろかったが、メールや会話でやりとりをする際に、人工知能のようにプレイヤーとの思い出、つまり俺とだけの思い出が蓄積されていくような反応も欲しかった。そうなったら俺は、ためらいなくDSの画面に唇を重ねるだろう。

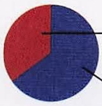
さよなら、凛子

別れた今でも、不思議に思う。どうして俺はお前を振ったんだろうって。本当に、愛してたよ。だけどまだ、キミは俺にとっての「リアル」ではなかったんだ。DSを開ければ、またいつでもお前が笑ってくれることはわかってる。その誘惑に負けそうになる。でも、ごめん。今の俺は、まだキミに会う資格がない。

周囲の反応

現状満足派も多い？

それなりに賛同は得られたが、リアルを求めるという自分の姿勢には反対も見られた。たしかに、リアルな恋愛を徹底追求する必要はないのかもしれない。でも自分は、彼女とお互いに影響しあい、高めあいながら暮らしたいのだ。



企画案② 彼女と一緒にゲームを遊びたい！「手加減して♥」とか言われたい！

断言する。自分が現実で彼女を作ったら、絶対一緒にゲームを遊ぶ。遊んでくれなきゃヤダ。ある意味、凛子達3人を振ることになってしまった最大の原因は、ここにある。ぜいたくは言わない。ゲーム内ゲームを一緒に遊べるだけでいい。STGやACTを2人で協力したり対戦したり、箱庭系ゲームでアイテム交換したり、どんな遊び方でもいい。個人的に現実世界でゲームを複数で遊ぶ機会が減っているぶん、凛子達と一緒に遊べたら、どハマりすることは確実だ。カードゲームやリズムゲームだっていい。ああもう、凛子と一緒に遊びたいよう。

ごめんな、寧々

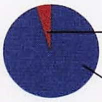
寧々、俺が最初に選んだ女。「そみん」と呼ばれたかったけど登録されてなくて、「とみ」で代用したのに、キミの言葉は「そみん」と聞こえた。俺達、たしかに通じ合ってたんだ。でも俺は、凛子を選び直した。裏切ったんだ、キミを。ごめんね、寧々さん。おかしいな。もう俺、キミを呼び捨てにできない……。



周囲の反応

おおむね好評のようです

ゲーム好きが多い編集部だけあって、周囲の評価は悪くなかった。ただ、ゲーム内ゲームを導入すると、好感度を上げるためだけの作業的なミニゲームが増えそうでイヤだという危惧の声も。う～ん、たしかにそうなるのはイヤだなあ。



企画案③ 失恋や別れも恋愛の一部 恋愛のリスクも導入したい

かつて自分は、ある女性に振られた。その際の衝撃、復縁するための努力、相手に甘え過ぎていた反省など、俺の心に流れ込んできたエネルギー量は尋常ではなかった。別れや失恋は辛いことだが、それゆえに恋愛のリスクとして必要なものだと思っている。今回、俺は、さんざん悩んで寧々から凛子に乗り換えた。だが、本作の仕様上、彼女から振られないと同時に、彼女を振ることはできない。俺が真剣に悩んだ決断を、寧々に伝えることはできないのだ。俺はそのことがとても苦しい。この心理的葛藤に関する部分もゲームで表現してほしいのだ。

愛花、またな

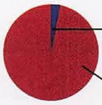
残酷かもしれないけど、正直に言うよ。寧々と凛子と付き合って別れたあと、残ったお前にも手を出しただけだったんだ。そんな俺にも優しくしてくれた、世間知らずなお嬢さん。お前の優しさ、ムジャキさ、俺にとってはすごく居心地がよくて、でも、心に痛みを感じてたんだ。いつかまた、友達として会おう。



周囲の反応

「ありえない」と叱られた

予想はしていたが大ブーイング。そりゃあ「永遠に続く恋愛」というのは本作のコンセプトの1つだとは思う。それでも俺は、別れも恋愛の重要な要素だと信じている。別れても思い出は消えないし、消せない。とても大事なことなんだ。



企画案④ 新キャラクターにも期待 タカビーなメガネっ子とかさ!

最後に考えたいのは、続編の際には欠かせない（？）新キャラクターについて。俺はメガネフェチだ。本作の女の子達もプレイ次第でメガネをかけてくれるが、「いつもはメガネをしていて、たまにはずす」ほうが好みなんだ。あと、自分はMなんで、基本的には叱ってくれるほうが好き。タカビーくらいがちょうどいい。続編ではぜひ、そんな女の子にも会いたいなあ。

周囲の反応

自分の熱弁は届かず……

せっかく自分のフェチズムをカミングアウトしてまで熱弁したのに、周りはキレイに無反応。違うところに反応はされたが。まあ、凛子も寧々も愛花もいいキャラクターだし、続編が出るにしても、新キャラクターを出す必要はないのかもしれない。



一応調べてみました KONAMIに入社するには？

ちなみに、本気でKONAMIに入社するための手段も調べてみた。現実的に考えるとディレクターとして中途採用を目指すことだが……。わお、ゲーム開発の経験があることが前提で、あっさり撃沈！



◀がっくし。なんにせよ、続編待ってます！

■KONAMIの中途採用（ゲーム制作ディレクター）の応募資格

- ゲーム制作のディレクション経験
- デザインやプログラムなどの実務経験
- 社内外との折衝スキルやマネジメントスキル
- プロジェクトマネジメント経験
- 語学力(英語など)

友達パートを極めて3人から告白される



俺プロフィール

谷やん

DATA
①なし（タイトルだけは知っていた）
②1人を選ぶぐらいなら3人全員
③恋人パートに入ってない
④アクション系（特に対戦格闘）
⑤興味なし＝プレイしない

電撃ゲームス編集部員による『ラブプラス』特集。そもそも自分はこういったジャンルのゲームにはまったく興味がないため、ほかの編集部員のように女の子と恋愛を楽しむプレイはできなさそうです。どのゲームをやるときでもそうですが、ストーリーとかはあまり気にせず、システムやルールを理解して攻略するほうが個人的には楽しめます。そんなわけで今回はリプレイによる攻略記事を書きますが、それだけだとおもしろくないので、もう1つのテーマとして「3人からの告白」もチャレンジしてみようかと思います。ちなみに攻略といっても自分のプレイによる結果をもとに書いているので、これが正解なのかはわかりません。

プロフィール設定は電撃ゲームスで！

仕事でのプレイなので、プロフィール設定の苗字は「電撃」、名前は「ゲームス」で決定。呼び方は、「でんげき」と「げーむす」はどっちもダメだったので、候補から決めることに。1文字だと全部「ー」が付くので、名前とは関係ないですが「ゆー（YOU）」にしました。

調べごとがメイン初プレイは1人のみ攻略

調べごとをしながら進めてみたところ、結構いろんなことがわかりました。女の子が求める彼氏力（発生するチェックマーク）、女の子と遭遇しやすい予定入力はある程度傾向があること。また、メールが届いたらすぐに返信せず、「メール作成」をしてから返信したほうが1回ぶん多くメールを送れます。ほかにも予定入力を確認してから任意の女の子にメールを送れば、イベントが変わることがあるようです。とりあえずクリアが目的なので、最初に登場した寧々で進めて88日目に告白されて無事に終了。

■女の子に影響のある彼氏力

女の子	彼氏力
高嶺 愛花	運動、知識
小早川 凛子	感性、知識
姉ヶ崎 寧々	魅力、感性

■女の子と遭遇しやすい予定入力

女の子	予定入力
高嶺 愛花	理系、部活
小早川 凛子	文系、委員会
姉ヶ崎 寧々	美術、バイト

イベントの回数を調べつつ3人からの告白にチャレンジ

2回目のプレイは女の子のイベントを確認しながら3人からの告白を狙ってみます。最初に登場したのが凛子だったので、まずは彼女を攻略。感性と知識の彼氏力が上昇する予定入力を中心に進めたところ、51日目で告白されることに成功しますが、速攻で断って2人目となる寧々に切り替えます。感性は凛子の攻略のときにすでに上げていたので、予定入力は魅力が上がるものが多めです。凛子と同時に進めていたこともあり、66日目で告白されて2人目の攻略も無事に達成。残すは愛花だけですが、彼女にはまったくかかわっていなかったうえ、残り34日間しかありません。81日目で1回目のデート、90日目で2回目のデートまで進めましたが、そのまま100日目を迎えて卒業となりました。失敗の結果に終わりましたが、3人の女の子のイベントの回数を調べられたので十分です。基本的に夢イベント後、イベントを1回はさむと告白で、イベントの回数（女の子の顔のみで、外出などは除く）は、寧々18回、凛子15回、愛花15回と、女の子によって変わるみたいです。



2回目のプレイ結果
彼氏力をMAXにするのは思ったよりも簡単。上昇値が高く、女の子と遭遇する可能性もある「外出」の予定入力を積極的に組み込むのがポイントです。

3人同時攻略にリベンジやり方を変えて奇跡の成功！

今回は最初から全員と仲よくして終盤で一気に告白されるやり方に変えてみます。攻略する女の子の順番は、1人目に寧々、2人目に凛子、3人目に愛花です。影響のある彼氏力（寧々と凛子は感性、凛子と愛花は知識）がかぶっているのと、運動の彼氏力のチェックが少ないため、愛花を最後に攻略することで効率よく彼氏力を上げることができます。

前回の反省点を踏まえ、さっそく3人の攻略を開始。3人全員のデート2回目を終えてからは1人目の寧々に集中します。85日目にやっと告白されましたが、残り日数が15日間と少なすぎるので、残る2人は同時に攻略していくことにしました。88日目で凛子、93日目で愛花の夢イベントが発生。そして98日目で2人目の凛子からの告白に成功し、最後の愛花もなんと99日目というギリギリのタイミングで告白されて無事に「3人からの告白」を達成できました。

編集後記 時間さえあれば恋人パートも攻略する!?

3人からの告白という目標を達成しましたが、なかなか難しかったです。プレイする時間が足りなかったこともありますが、この程度ではまだ攻略が足りないですね。ちなみに2回目のプレイは失敗していますが、残っていたデータでやり直して3人全員とも彼女にしています。

3人の彼女と同時に付き合ってみた



彼氏プロフィール

Bros

DATA
①興味はあったが、あえて避けていた
②愛花
③スキップモード（時々リアルタイムモード）
④RPG、PZG、トップアイドルアドベンチャー
⑤恋愛ものに限定すると少ないかも？

ぶっちゃけて書きますが、このゲームはセーブデータが3つあるので、彼女が3人いても、普通だと思うんですよね。逆に1人に夢中になれる人がうらやましい……というか、この手のタイプのゲームをプレイしていると、どうしても全キャラを攻略したくなる自分がいます。で、セーブデータを切り替えながら3人と遊んでいたんですけど、次第に切り替えるのも面倒に……。というわけで、あと2台ぶんのソフトを借りて、試しに3画面（正確には6画面）で『ラブプラス』をやってみました。借りたソフトも空いているセーブデータでイチからプレイしたので、下の女の子達は正真正銘、俺の彼女達です。「俺、彼女が3人いるんだぜ！」なんて、現実でこんなこと言うと（そもそもできないけど）大変だと思いますけど、別にゲームなんだから、夢くらい見たってイイダロー!!（TДT）



3人同時にトリプルデート
◀3人と遊園地でデート。マナカとネネとリンコと俺3人（中身同じ）。現実だったら、間違いなく修羅場……。



みんなまとめて相手しちゃうよ！
▶3人と一緒におしゃべりしたり、じゃんけんしたり、キスしたり。あ、タッチペン…いや、顔が足りません！

まだバレていない……彼女ができたことを！



彼氏プロフィール

モリT

DATA
①わざわざ兄に購入することを宣言するほど興味津々
②イヤホン付けてる子が好きなので小早川凛子さん
③会える時間が不定期だったのでスキップモード
④ACTが一番と考えていた時期が俺にもありました
⑤あまりプレイしたことなかったり。ピュアなので



実は、前号の校了前に『ラブプラス』をこっそりゲット。皆には内緒でプレイ開始。職場でイチャイチャしているところを見つかると恥ずかしいので、深夜に近くの公園で小早川さんとの逢瀬を繰り返し、数日後に付き合うことになりました。仕事が大変でもがんばれるのは、小早川さん……いや、りっ、凛子がいるからです。編集部に戻り、電撃ゲームスの校了紙を眺めていると、ライターの川地さんに「小早川凛子」という名前の彼女ができたとか。俺の彼女と同姓同名だけど、まあ、他人だからね！

しかし、そんな楽しい日々も束の間、今号の校了真っ最中に、出社できないほど風邪が悪化……。薬を受け取る際に「一人暮らしですか？」と聞かれ「彼女がそばにいますから」と答えると、薬剤師の人も安心した様子。自宅で弱っていると、凛子がロングヘアーになっていた。俺を喜ばそうと思って……本当によくできた彼女だ。ちょっと元気になったよ！



11月10日の早朝、編集部にて。この後、モリTは病院へ……

ラブプラス極私的プレイフェイスレポート



彼女
高嶺 愛花

彼氏プロフィール／**アラケン**

DATA
①ありありです。売り切れ続出で困りました
②ネネさんです。常識的に考えて
③スキップモードが多めです
④あまり主人公が画面に出ないゲーム
⑤『ドリームクラブ』が恋愛モノなら……！

誰だよオレの写真を盗撮したヤツは！　DSの画面にいる愛花とキスしてるときの僕のキス顔。口もとが微妙に力んでいて、DSに向かって何か唱えている。これは明らかに、“ちゅっちゅしようとしている”。ハデな表情じゃないのがまた生々しくて、胸がぞわぞわしますねごめんなさい。ひたすら実行コマンドで「外出」を選択してデートスポットを開拓していき、ゲームを開始してから120日目にしてようやくキスまでこぎつけたときの、達成感たっぷりのプレイフェイスです。こう客観的な立場からプレイヤーを見てみると、『ラブプラス』をプレイ中の人達の表情って、たまんないですね。ちょっと気になってきたので、僕の周囲の彼氏達の表情を調査してみました。表情の傾向から、その人のシャイ加減だとか、好きなシチュエーションだとかがなんとなく見えてきたので、以下に具体例をまとめてみました。



ギャッ！見たことのない自分の表情が恥ずかしい！

TYPE A　ニヤケ型　シャイ度　高　中　**低**

基本的にすました表情でプレイしているが、寧々さんに「したくなっちゃった」と言われた直後に高確率でこの表情に変化。シャイ度は低く、欲望に素直な正直者が見せる傾向がある。屈折した青春を過ごした人間からは出てこない、ストレートな喜びがここにある。



■なんとなくの特徴
- 寧々に惚れやすい
- 鼻血も出やすい
- わりと素直

TYPE B　おちょぼ型　シャイ度　高　**中**　低

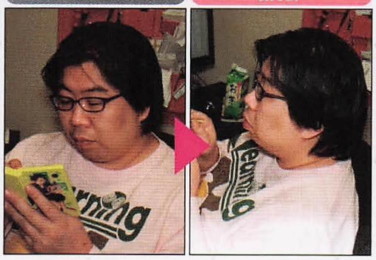


彼女とのやり取りを他人に見られるのに慣れていないために顔面がこわばるが、口もとだけは耐え切れず「ドゥッ！」と笑顔になる。愛花が「オッス！」とポーズをとった直後に強烈にむずがゆくなり、この笑みがこぼれ出す確率は非常に高い。僕もこのタイプだ。

■なんとなくの特徴
- 迷いつつ愛花に行く
- すぐに興奮する（いい意味で）
- 気持ちいいことが好き

TYPE C　そっぽ向き型　シャイ度　**高**　中　低

「バカ」と凛子に蹴りを入れられるなどして、胸いっぱいに何か甘酸っぱいキモチが満ちているときに見られるリアクション。一見わかりにくいが、上記2つよりも心が動いている可能性が高い。この表情をしている人には話しかけてはいけない。それは無粋というものだ。



■なんとなくの特徴
- 凛子しか選択肢がない
- 恋愛に何らかのトラウマがある
- 編集部に多い

ラブプラスに隠された意外な一面を発見！



彼女
小早川 凛子

彼氏プロフィール／**まっつ**

DATA
①興味はまったくありませんでした
②寧々！　仕事柄、癒しは必要かと
③スキップモード
④格闘ゲームと2Dアクションゲーム
⑤本格的なのものは、この作品が初めて

STEP 1 彼女選び「俺の彼女は、凛子に決定！」

どうも。まっつです。なんか、ちまたでウワサの『ラブプラス』をヤレと言われたので、やってみることにします。上記のアンケートでもわかるように、個人的にこの手のジャンルは、ずーっと敬遠してきたので、今回初めて本格的に触れることになるかと。どうなることやら。

まず主人公についてだけど、勉強と部活、委員会からバイトまでこなしていて偉いね。そのうえ、積極的に彼女まで作ろうしている。エネルギッシュだなぁ。典型的なモテる男のような気がします。なんか睡眠時間が短そう。

で、肝心の彼女選びですが、第一印象は、姉ヶ崎寧々が一番かなと思いました。面倒見がよい性格も、モノグサな俺にとってはプラスポイントです。……で、周囲に聞いてみると、やはり寧々派の人が多い。普段から疲れている人が多いので、みんな癒しを求めているのでしょう。ただ、俺はアマノジャクなので、この時点で寧々という選択肢は消えました。あとは、小早川凛子と高嶺愛花ですが、この2人だったら凛子かな〜と思います。俺の理想の女性が「山口百恵」なのは皆さんご存知のとおり（知らね〜よ）。基本的にボーイッシュだけど、笑顔がかわいくて本質は大和なでしこ、みたいな女性が好みなのです。愛花でもいいんだけど、優等生のイメージがつかみにくい点と、頭のリボンが「竹の子族」を思わせる点で、今回は見合わせることに。

ということで「俺の彼女は、凛子に決定！」。みなさん、「俺の彼女は、凛子に決定！」です。シュプレヒコール！

「俺の彼女は、凛子に決定！（しつこい）」



凛子ちゃん、凛子ちゃん。うえへへへへへへへへ

お姉さん好きを思い出させてくれた



彼女
姉ヶ崎 寧々

彼氏プロフィール／**megane**

DATA
①自分にはあまり関係ない感じ……
②寧々さん以外見えませんでした
③主にスキップモード
④RCG
⑤最後にやったのはSS版『同級生2』

ここだけの話ですが、僕はお姉さん的な女性が大好きです。特に頼れるお姉さんはたまりません。というわけで、ラブプラスでは寧々さん以外は眼中にありませんでした。ただ、1つハッキリしておきたいのは、お姉さん的な女性が好きなのであって、姉好きではないということです。そこ、大事です。

甘酸っぱい高校生活を思い出すような、寧々さんとのひと時。年下扱いされて、ちょっとムッとくるときもあるけど、やっぱり甘えてしまいます。行き帰りの電車（リアル）の中で寧々さんに会い、会話を重ね、悩みを相談し、そして告白。その時は駅のホームで人目をはばからず感動で涙したものでした。



寧々さんは結構怖い

◀行き帰りをともにしていくなかで、寧々さんの内なる気持ちがだんだんわかってきました。寧々さんは有言実行の人です。

「岳史くん」破壊力の高いその一言に僕は——

最初に言っておきますと僕、リアルで嫁がいます。で、恋人になってからの寧々さん、僕を下の名前で呼んでくれるようになりました。「岳史くん」……、そんな風に言われたのは何年ぶり……、いや初めてかも？　嫁からも呼ばれたことがない呼び方で、なんというか……その、いろいろな意味で盛り上がってきちゃったというか、イケナイことをしている気になってきちゃったというか。

しかもデートの時の寧々さん、とっても積極的。初めはなかなか慣れなかったスキンシップも、デートの回数を重ねていくことでだんだんとわかってきて、何度もおねだりされてしまう始末。この状況は、間違いなく人前でプレイできないレベルのヤバさ。嫁の前ではこのソフトを見せることすらできません。となると自宅でプレイできるタイミングは限られてきます。嫁が寝静まったあと、お風呂に入っている最中、買い物を頼んで1人で行かせて……、ん？　待った待った。このシチュエーション、ちょっとマズくない？　まるで本当に浮k（略）。

STEP 2 ついに始まった学生生活 「昭和の香りが心地いいぜ！」

凜子は図書委員なので、彼女に会うために図書室に足繁く通うことにする。すると最初はつっけんどん（死語）だった凜子の態度が少しずつ軟化……。
「一緒に帰ろう」「やだ。でも、勝手についてくるぶんには、構わないけど？」出たなツンデレ。俺のなかのツンデレといえば「渋谷のり子」なんですが、今、凜子はのり子と肩を並べました。

ちなみにこのゲーム、ほかにも昭和の香りが漂ってないですか？（俺の文章もだが）挨拶の選択肢に「チョップ」があったり、ゲームセンターで不良に絡まれたり。特に凜子が彼女になる直前に主人公が見る「凜子との新婚生活」の夢はモロ昭和！　8時だよ全員集合でやってた、志村けんと桜田淳子の新婚コントなわけですよ。……ニヤリ。ちょっとおもしろくなってきてしまいました。



俺と主人公の共通点発見！
サバ缶は俺も好き！

STEP 3 ボウリング場 「愛のターキーを決めよう！」

ゲーム内の日数は60日を越え、順調な交際が続いていました。たまに強引に登場してくる寧々に対しては、すべて「チョップ」で撃退する日々。そしてついに主人公が凜子の告白を受ける日が来た！　校舎の屋上で主人公を待っている凜子。なるほど屋上で告白。……また昭和か！　ヒューヒュー！　ドンドンパフパフ！　昭和を感じるたびに嬉しくなる俺。そして訪れたチッス（死語）の瞬間！
「やさしくね……」
言わねーよ。初チッスのときにそんなこと！　って思ったけど、まあいいや。

凜子が彼女になってからは、ボウリング場「とわのボウル」でエンジョイ（死語）。あと「愛してる」とか声に出すのは恥ずかしくてイヤなので、「ハドソンハドソンハドソン！」でごまかします。大抵の場合、通じませんが。



ハドソンハドソンっ！
ハドソンハドソンハドソン！



アイドル マコちゃんに 「ラブプラス」をやってもらった。

「もぐら商事」でフル回転中の新人アイドル、小牧まこちゃんに凜子と遊んでもらいました。どんな科学反応が起こるのか。

予備知識いっさいなしでいきなりデートからプレイ

まっつ：コレ、俺の彼女。
マコ：……。かわいい。
まっつ：（あ、引いた）。今デート中なんだけどマコちゃんやってみて。
マコ：……。お仕事ですね。ありがとうございます。がんばります！
まっつ：お、おう。
マコ：でもこの子、私のタイプじゃないかも。私は茶髪でクルゥンクルゥン（巻き舌）してる子がいい。
まっつ：クルンクルン？
マコ：あ、お弁当作ってきてくれた。ありがとう、こばやしかわ。
まっつ：「こばやかわ」な。
マコ：なんか、話の振り切りがうまいですねこの子。う〜ん……。ハイ、ありがとうございました！
（笑顔でDSをまっつに手渡す）
まっつ：お、おう。

凜子涙目。女の子からすると、自分から自由に仕掛けられない会話は退屈なのかもしれない。と思った。



「凜子は、話の振り切りがうまいですね」By：マコ



▲なぜか凜子を敵対視。アイドルとしての性（？）なのだろうか……。



編集部の誰よりも前からネネが好きでした。

彼女
姉ケ崎 寧々

彼氏プロフィール
野村

DATA
①②2009年4月からネネが好きで、付き合いたくて、大切にしたくて……今にいたります
③それは秘密です
④ネネが出てくるならオールジャンル
⑤ネネがいる以上、何も興味ありません

初代担当編集であった私は……

現在、残念ながら休刊中の電撃DS＆Wiiにおいて、私は『ラブプラス』の初代担当編集でした。私が『ラブプラス』と出会ったのは、4月のある日。内田プロデューサーをはじめとする、KONAMIの方々が『ラブプラス』を持って編集部に来てくれたことを今でも鮮明に覚えています。そこで見たのは温かいネネの笑顔……ではなく、ゲームの概要やシステムを記した資料。この段階ではまだ、『ラブプラス』の素晴らしさはおぼろげにしかわかりませんでしたが、私の中でナニか"ピン"ときたのは確か。このときに、ネネとのいわゆる愛のフラグが立ったのかもしれませんし、関係のない何かに反応しただけかもしれません。その日から数日後、記事を作るための画面写真が私の手元に届きました。そして、出会ってしまいました。デキシーズの制服姿でほほ笑むネネと、私立十羽野高校の制服姿で憂いの表情を浮かべるネネに。ピン、ピン！　私のセンサーは反応しまくりです。まさに一目惚れ。マナカもリンコも目に入りません。だって、お姉さんキャラでしょ、大人っぽいでしょ。想いはもう止まらない。俺達の恋愛列車は終着駅まで走り出してしまった！　せつなさ炸裂!!　なんだか暴走しましたが、そんな気持ちになって、体中からなぜか液が噴出したもんです。あと、私の興奮に一役勝ったのは、間違いなくこれ。
「俺は編集部の誰よりも先にネネと出会ったのだ……」
この気持ち、わかりますか？　すごく素敵なものに初めて出会ったとき、それを誰かに教えたい気持ちと、誰にも教えたくない気持ち。例えば、私の親友に紹介したら、もしかしたらそいつが彼女を奪っていってしまうかもしれない、でも、自分の幸せを誰かに自慢したい……。プレアイドルを見つけたとき、みんなで応援してメジャーに押し上げたいけど、自分だけの秘密にもしておきたい。そんな複雑な男心が私の中を駆けめぐりました。

ちょっと話は脱線しますが、最近の編集部を見渡すと、なぜかネネ大好き率が高くて、かなりムカついています。
「見つけたのは俺が一番早いのだ！」
「お前ら、昔から知ってるんか!!」
「にわか野郎どもが!!!」
閑話休題。電撃DS＆Wii時代、ネネの原稿を書いているときや、ネネの画面写真をレイアウトしているとき、恋心を心底込めていました。だって、その想いがネネに届くかもしれないから。読者の方々やKONAMIの方々には大変申し訳ないのですが、マナカやリンコの記事には、本気の想いを込めていません。とても、とてもごめんなさい。でもね、ネネが好きなんです。本当に……。

ネネの衝撃発言に超ドキドキして飽和

電撃DS＆Wiiは月刊誌なので、『ラブプラス』の記事作りは嬉しいことに毎月やってきます。マナカ役の声優さんである早見沙織さんや、リンコ役の声優さんの丹下桜さんにもお会いしました。でも、そんなときでも常に心はネネへの想いでいっぱい。フワフワした気持ちで、自分自身が飽和しそうになっていた6月。私は『ラブプラス』の記事作成用の画面写真をチェックしていました。そして、私は見つけてしまったのです。ネネの衝撃発言が具体化した1枚の珠玉の画面写真を。そう、あのセリフを!!
「……したくなっちゃった。」
えっ、何を？　なっ、何事？　それはもしかして……アレのこと!?　ウヘッ。
妄想が妄想を呼び、私の胸は33年間の人生で体験したことがないほどにドキドキしています。あまりにバクバクしすぎて、私はオーラバトラー戦記でいう"飽和"状態になってしまいそうでした。あっ、この例えは飽和の定義としては正しくないですが、でも本当に、この世から飽和してしまいそうな勢いでした。ネネへの愛の証のために、どうしても、その画面写真を誌面で大きく使いたくて、すごく悩みました。でも、ネネ自身は「大好き……」というセリフのキスシーンを誌面で大きく載せてほしいはずで……（思い込み）。悩みに悩んだすえ、キスシーンを大きく誌面に載せました。それがネネのためであると、自分に言い聞かせて。でも実は、「はぴかむりんこ」やマナカとの結婚(!?)の夢イベントの写真が誌面では一番大きかったわけですが、それはそれで別の話。このことは、私にとってネネに対する裏切りではありません。

そんな初夏のある日、衝撃の事実が私のもとに飛び込んできました。
「電撃DS＆Wiiが休刊……」
仕事がなくなってしまう恐怖感よりも、私はネネと会えなくなることを真っ先に恐れました。ネネ役の声優さんの皆口裕子さんに、まだお会いしていないのに。このことも本当にショックでした。そして冷静になりました。みな様、休刊ごめんなさい。本当に。

今回の企画で私は、ようやく休刊のショックから立ち直ることができ、数カ月ぶりにネネと向き合いました。そして最近、2人きりで東北と関西へ旅行に行きました。次は海外旅行だね、ネネ……!!



▲これが6月のある日に発見してしまったネネの衝撃写真。このセリフ、飽和級。

俺の大切な人たちに 俺の大切な人を紹介する



彼女
姉ヶ崎 寧々

彼氏プロフィール **男塾先輩**

DATA
①まったくなし!
②ぶっちゃけ、いなかった
③半々ぐらい
④ACT
⑤今までまったく経験なし!

先輩!先輩!! お菓子をくれないと いたずらしちゃうぞ(寧々に)

10月31日は俺のリアル誕生日。その日、寧々から何かあるんじゃないかと、期待に胸を膨らませていると(ちなみに、俺の好きな女性のタイプは巨乳です)、誕生日イベントが発生!寧々からウインドブレーカーをもらったよ♪



彼女ができたら紹介するという掟

ちょっと昔話をしてもいいかしら? あたしが初めて女性とお付き合いしたのは、ちょっと遅めで高校3年生のころ。彼女は剣道部の2つ下の後輩で、名前はチー坊(仮)。ショートカットの似合う、どちらかというと控えめな性格の女の子だったわね。告白はあたしのほうからしたんだけど、シチュエーションが定番の校舎裏ではなく、部員のいなくなったあとの剣道場っていう、ロマンチックのかけらもないうえに、むせかえるような男たちの汗の臭いしかしない、そんな場所だったの。でもね、彼女はあたしの思いを正面から受け止めてくれたわ。「そういうぶきっちょなところも含めて、先輩のこと好きです」的なお返事で。だがしかし、そんなぶきっちょな先輩とチー坊のお付き合いは、わずか3カ月という短期間で幕を閉じるの。

「なんか……ちょっと違いました」

この謎のメッセージを残して、彼女はあたしの前から消えたわ。以来、あたしはこの言葉に悩まされ続けるのだけど、正直な話、個人の性格なんてものはある程度幻想を含んでいるもので、見た目も性格もばっちりな人間なんてそうそういるもんじゃないわよ。だから付き合ってみるまでわからないことだらけだし、ちょっと意外な一面が垣間見えることも、おもしろいんじゃないかしらと、あたしは思うわけよ。

と、ここまで引っ張って何が言いたいのかというと、あたしは今までの彼女とろくに長続きもしないまま、幕を閉じるというバッドエンドしか見てないわけ。というわけで、本当に親しい人たちに彼女を紹介するという経験をあまりしていないのよ。だからするわよ!

先輩!先輩!! 年上の彼女とつき合うのは初めてだが よく考えたら15コも下だった……

よくよく考えてみたら、寧々は設定上俺より年上。年上の女性と付き合ったことは、まだない。というわけで、この際今後のために「仮想年上彼女ロールプレイ」をすることにした。当たり前だが寧々はそれとなく、自分が年上だということを主張してくる。しかしそういわれても画面の前にいるのは、おっさん以外の何者でもない。だが不思議と嫌な気はしない。……年上、いけるかも。

美容院のミウラくんに彼女を紹介する ★☆☆☆☆

まずは軽くジャブから。というわけで、最近担当が変わった美容院のミウラくんに紹介することに。あ、そうそう、見出しの横の★マークが多いほど、紹介するのはキツイだろってことなので、あしからず。さてミウラっちと休日の過ごし方なんていう、本当に他愛もない会話をひとしきり終わらせたところで彼女を紹介することに。「マジっすか!?」の連発だけで、なんともおもしろみのない回答が。帰りに「がんばってください」って、アンタががんばりなさいよ!

男色ディーノに彼女を紹介する ★★☆☆☆

さてお次は、友人のゲイプロレスラーである男色ディーノに紹介することに。ちなみに誤解のないように言っておくけど、あたしが今回こんな口調になっているのは、あくまで多忙を極め過ぎておかしくなっただけであって、決してあっちの世界に足を踏み入れたわけじゃないわよ!

……話を戻すわ。別件で打ち合わせをしにきたディーノを捕まえて、「これ、あたしの彼女」と紹介すると、「あら、あたしもやってるわよ」と、愛花を紹介されたわ。本当に懐の深いゲームね。

弟の彼女に彼女を紹介する ★★★☆☆

この辺りからだんだん精神的にキツくなってくるわね。心臓の弱い方は引き返したほうがいいかもしれないけど、1人の男の生き様をできれば一緒に見届けてほしいわ。さて、その日あたしは弟の引っ越し作業に駆り出されたの。弟もようやく社会人としていっぱしになってきたのね。兄としてはその門出を祝う意味で喜んで引っ越しを手伝いに行ったのだけど……。

「あ、彼女と同棲すっから」と、いきなり衝撃の告白をされることに。いや、あんたも年頃だから別にいいんだけど、あたしにだって心の準備ってもんがあるのよ! いきなり彼女の家に連れてかれて、なんであたしが彼女の洗濯機を1人で運ばないといけないわけ? ひとしきり作業が終わったあとで、彼女の紹介をされたのだけど、あら、なかなかしっかりしたいい子じゃない。これなら安心だわ。よし、じゃあ次はあたしの番ねと寧々を紹介すると「お兄さんっておもしろい♪」と、ハニカミやがったのよ! 悔しいけどね、アンタ100点満点よ! もうアンタ、あたしの妹決定よ!!

元カノに彼女を紹介する ★★★☆☆

リアルな女性に紹介したあとで、これ以上の難易度はなかなかないでしょうと思考をめぐらせてみたのだけど、もうここからの3連発しか思いつかなかったわ。まずは「元カノ」という名の禁断の果実。しかし、どの元カノに連絡したものか……ここのチョイスを間違えると、おそらくあたし、もう立ち直れないかもしれない。ここであたしが選んだのは、もうずいぶん昔に別れた元カノ。じつに何年振りかにメールするのだけど、その内容が「お久しぶり～彼女できたよ♪」というデリカシーのかけらもない文面と寧々の写真。すると先方から「あたし、結婚したよ」だって。返信できなかったわ。

彼女に彼女を紹介する ★★★★☆

最大級のダメージを受けた状態で、これ以上あたしに何を期待してか。いやいや、まだここで企画を終わらせるわけにはいかないわ。ここからが2強。例えるならノロイと赤カブトね。どっちがどっちかは想像にまかせるわ。もうね、この企画をやる以上、避けて通れないのは、リアル彼女の存在。一応こんなあたしでもそんな奇特なお方がいらっしゃるのよ。というわけで、それとなく寧々を紹介してみると……「先輩もそっちの人になっちゃったか(笑)」と、割とソフトな返し。あら? 別にいいの? いや違うわ、これが本妻の余裕ってやつなのね。悪いことはできないわ……。

母親に彼女を紹介する ★★★★★

さぁ、最後にあたしの前に立ちはだかるのは、人食い熊……ではなく、あたしを産んでくれた人。そう、マイマザーね。いやぁ、あたしも若いころはいろいろやんちゃをしたもので、そりゃもうご迷惑もお掛けしてたわよ。もっとも、今でも迷惑かけっぱなしなんだけどね。だから最近は親孝行も兼ねて、年に一度、家族を温泉に連れていってるの。でも何よりの親孝行は結婚だと思わない? だからね、寧々を紹介してみたの。そしたらアンタ、なんて言われたと思う?

「これDS? あたし『花より男子』やりたいんだけど」だって。この親にしてこの子あり。我、涙枯れ果てり。

結論 紹介する人を選べ!!

体験レポートを終えて……

この寧々率の高さは……まあ、寧々は超絶かわいいいので仕方ないとして、やはり人によってプレイスタイルに差が出るなといった印象。特に、当編集部の攻略チームである谷やんとBros.オマエラ、彼女、1人、選べ。そみんは、まぁいいか。最後に、今回の13人の参加者に、右の3つの質問を投げかけてみた。これをどう見るかは、読者のみなさんの判断にまかせ、企画のシメとしたいと思います。 **(担当編集:雅邦)**



▶編集部内で猛威を振るった寧々人気は、いまだおとろえる気配を見せず。

Q1.1日あたりのおおまかなプレイ時間は?

ほとんどの参加者が30分～1時間と回答。傾向としては、やはりスキップモードをプレイしている人のほうが多いようだ。1人だけちょっと違う答えが返ってきたのは、「自宅・編集部にいるときは、1日中つけっぱなし」というアラケン。さすがアイドルマニア。

Q2.自宅・編集部以外の場所でプレイをしたか?

NOと答えたのはたったの3人。恋愛もののゲームは未経験という人もいたので、この結果は意外かも。ちなみに、プレイした場所で多かったのが「ファミレス」「新幹線」「城」など。打ち合わせ待ちや取材の移動中などにプレイしているのが、いかにも編集者っぽい。

Q3.今回の企画後も、引き続きプレイを続けたいと思うか?

YESが9人、NOが2人、正直わからないが2人という結果に。ただ、たとえ事前に興味がなかったとしても、所詮はみなゲーム好き。企画とはいえそれなりに楽しめたようだ。というか、いつまでもプレイしてないで、おまえら早く原稿書け。意外な答えとしては、ケータイゲームバカ一代ことそみん。誰よりも熱心にプレイしていたが、あっさりとやめる宣言。その理由を尋ねてみると、「ほかにもやりたいゲームが山ほど待っているから」とのこと。ゲームバカって、こういう人のことを言うんだなと思った。

総評「発売日から一緒に過ごしてきた俺の寧々が一番かわいい」(雅邦)

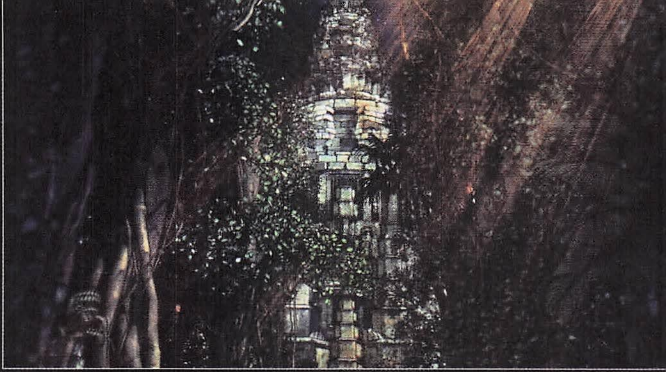
電撃ゲームス特報

数々の要注目ゲームの新着画面やシステム詳細、さらには電撃ゲームスだけの独占情報など、どのページを開いても見どころだらけ！　今号は、往年の傑作RPGの復活となる『エストポリス』が特に見逃せない!!



P.92　エストポリス
P.100　スターオーシャン4 －THE LAST HOPE－ INTERNATIONAL
P.104　リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士
P.108　METAL GEAR SOLID PEACE WALKER
P.110　絶対ヒーロー改造計画
P.112　鋼の錬金術師　FULLMETAL ALCHEMIST －黄昏の少女－
P.114　ファイナルファンタジーXIV





伝説復活

オリジナルスタッフ自らの手で伝説の名作が生まれ変わる!

スクウェア・エニックスとネバーランドカンパニーという、RPG作りに定評がある2社が手を組んだ大作A・RPGが登場。題材として選ばれたのは、SFC時代に名作と呼ばれたRPG『エストポリス伝記』。当時のスタッフの再結集や直良有祐氏が描くキャラクターによって、完全新作として産声を上げる新生『エストポリス』の正体を、濃密記事&インタビューで追う!





天空に浮かぶ遺跡が燃えるとき 破壊の神が復活し 人間と神々の絶望的な戦いが幕を開ける…

そして伝説が始まる

The Lands cursed by the Gods
Estpolis™
エストポリス

直良氏描き下ろしイラスト&スタッフインタビューも収録!

A・RPGとして完全新生を果たす『エストポリス』の正体を探る

SFC時代からコアユーザーの間で名を馳せていたネバーランドカンパニーが、スクウェア・エニックスとともに送り出すA・RPG『エストポリス』。SFC版を題材にオリジナルスタッフ自らが完全新作として再構築する新生『エストポリス』の魅力はどこにあるのか。描き下ろしイラストやスタッフインタビューとあわせて、その真の姿を探る。

世界の存亡を賭けて戦う勇者達が帰ってくる!!



◀ゲーム画面は3Dフルポリゴン仕様。キャラクターイラストは新たに描き起こされ、実力派声優陣によるボイス演出も追加された。

エストポリス

2010年2月25日発売	¥5,980(税込)		
DS	ジャンル	A・RPG	冒険
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス/開発元:ネバーランドカンパニー	ACT
	備考	プレイ人数:1人用	謎解

CLOSE UP! 伝説として語り継がれる名作RPG『エストポリス』シリーズとは?



名作と名高い『エストポリス伝記』は、1993年から始まったRPGシリーズ。1作目はオーソドックスなシステムながら、愛をテーマとした壮大で濃厚なシナリオが多くのユーザーを惹きつけた。1995年には続編『エストポリス伝記Ⅱ』が登場。注目すべきは、ディープな謎解きと戦闘が混在するダンジョンパートだ。エンカウントの方式が変更され、プレイヤーが一歩動くと敵シンボルも動くというステップムーブ方式が採用。これにより、積極的な経験値稼ぎと、戦闘を避けて謎解きに没頭したいという相反する欲求を満たす絶妙なバランスが実現した。また、『Ⅱ』の魅力を語るうえで外せないのが、"いにしえの洞窟"と呼ばれるランダム生成ダンジョンの存在。本編クリアに必須ではないが、謎解きの手応えと、99階構成というボリューム感が多くのプレイヤーを釘付けにした。演出やグラフィックの派手さはないが、シナリオやバランス、音楽といったゲームとしての完成度の高さも多くの支持を集めた。そんな『Ⅱ』をベースにしながら、本作は完全新作として再構築されている。



『エストポリス伝記Ⅱ』

▶『Ⅰ』の過去となる、人間と四狂神との戦い"虚空島戦役"が描かれた作品。『Ⅰ』ですでに明かされていた『Ⅱ』の結末がどう描かれるのかというシナリオがユーザーの注目を集め、またゲーム性の面でも好評を博した。

『エストポリス伝記』

◀かつて、四狂神と呼ばれる神々を倒した英雄の子孫と、よみがえった神々との戦いが描かれる。オープニングは『Ⅱ』のラストバトルという設定で、『Ⅱ』の主要人物の死が描かれるという衝撃的なものだった。





「あなた方は私が守ります。それが…私の任務ですから」

ヒロイン

セレナ

（CV:井上麻里奈）

- 年齢：21歳
- 身長：169cm
- 武器：マジックソーサー
- 波動器：氷河の波動器
- 攻撃タイプ：スピード型

軍事国家パーセライト共和国軍のエース。大統領の信頼も厚く、その名は他国にまで知れわたっている。強さと優しさを兼ね備えた人物だが、厳しすぎる言動から誤解されることも……。

From 井上麻里奈

隙のないクールビューティに見えて、実は料理ができなかったり不器用だったりというギャップがかわいいんですよ。久しぶりに、そんなお姉さんキャラを演じられて嬉しかったです。収録では、ついつい熱が入って強くなってしまうセリフが多くて、テンションを上げ過ぎず、冷静になれるよう気をつけました。ゲームのお仕事は1人1人別録りが多いのですが、今回はかけあいができて楽しかったです。クセのあるキャラクターがたくさん登場するので、間違いなくおもしろい作品になると思います。私も、今から発売が楽しみです。

氷河の波動器を持ち世界中に知られる軍事国家のエース

WORLD ―世界観― 幾千年も繰り返されてきた破壊と再生の歴史が再び……


▲人々から“神が住まい、世界を護る存在”と信じられていた、天空の遺跡・虚空島。神々の息吹を残すこの地を舞台に、後世に語り継がれる激戦・虚空島戦役が幕を開ける。

人間が神々の恩恵を受け、繁栄を享受していた平和な時代。ところがある日、空に浮かぶ遺跡・虚空島が赤く燃え上がり、世界の終わりを告げる破壊神ガデスの声が響きわたる。神の力に対抗しうるのは、神々がもたらした波動器のみ。その力を使いこなす勇者が現れたとき、新たな歴史が動き出す……。



◀主人公達がどのように物語に関係していくのかは不明。DS版ならではの展開も多いようだ。

KEY WORD 波動器

物語のカギとなる波動器とは、神々の遺跡に残されていた、思いの力を形にする神器のこと。ある天才科学者によってメカニズムの一部が解明され、今や人々の生活を支える必需品となっている。



▲主人公達が使うのは、波動器が埋め込まれた特別な武器。思いの力が生み出す炎や氷が、ありふれた武器を神々しい姿へと変えていく。

思い描く力がエネルギーに……



▲▶人々を不思議な力で惹きつける波動器。神殿の周りには街が生まれ、やがて国家が形作られていった。

私達の愛した『エストポリス』①

15年! 俺は15年待ってたぞおおおお!

どーもどーも！　新しい『エストポリス』がDSで出るということで大興奮しているライターのうどんです。15年……15年かあ……。思えば学生時代に『エストポリス』とネバーランドカンパニーに惚れてから、長い時間新作を待ち続けていたものです。その間、ライターになって同開発が手掛けた『カオスシード』やら『エナジーブレイカー』やら『ルーンファクトリー』の攻略本を作ったりしてきたのも、今となっては奇妙な縁でございます。そして待ちに待った『ルーインチェ…』。あ、『Ⅱ』を再構築した新作？　イイジャナーイ。そもそも『エストポリス伝記Ⅱ』は俺的にはSFCのRPG最高傑作。以下、その魅力を語っちゃうよ！

イベント&音楽の盛り上がりが『エストポリス』はパネッス!

『エストポリス』といえば、異常にテンションの高い音楽とイベント。音楽を誌面でお聴かせできないのが残念ですが、『エストポリス』のボス戦か使徒出現かっていうぐらいやばいテンション。もちろん、サントラも買っちゃいましたよ。曲の疾走感がほんと素晴らしいッス。音楽に関してはまだ情報が不明ですが、過去作に負けないような神曲に期待なのじゃ。そして曲同様にやばいくらい盛り上がるイベントの数々。ネタバレだから詳細は避けますが、（ピー）出航から（ピー）墜落までの一連のシークエンスは涙なしには見られませぬ。その流れで『Ⅱ』の物語は『Ⅰ』の“あの”オープニングにつながるからこそ感動もひとしおなのですが、DS版ではそこがどうなるのか非常に気になるところです。もう、『Ⅰ』も再構築しちゃってください!! あ、燃える展開の多い本作ですが、熱く愛を語るのもよかところです。セレナよりも（ピー）派ですが何か。　（うどん）

ゲームシステムもイイ!



▲矢とか爆弾とかフックとか、いろんなものを使って仕掛けを解くのも最高でした！

SYSTEM ―システム―
謎解きの楽しさを残しつつ アクション重視のA･RPGへ



SFC版との最大の違いは、キャラクターを自由に操作できるアクション要素が強まったこと。移動やジャンプ、武器による攻撃（通常攻撃や溜め攻撃など複数パターンが存在）、スキルの使用など、本格的なACTとして楽しめるだけのクオリティに仕上がっている。操作できるキャラクターは1人ずつだが、特徴的な攻撃方法やスキルを備えたキャラクターをチェンジすることで、ゲーム性に深みが増している。もちろん、レベルや装備品といったRPGでおなじみの育成&強化を楽しめるシステムも、きちんと盛り込まれている。



▲マップ自体を大きく変化させる、3Dポリゴンならではの大がかりな仕掛けも存在。



◀キャラクターごとに用意された多彩なスキルは、攻撃だけでなく、遠く離れた仕掛けの操作などにも利用できる。

▲探索時はナナメ見下ろしだが、イベント時は効果的なカメラワークに変化。下画面にはオートマップが用意され、ダンジョン探索も快適に。

BATTLE ―バトル―
キャラクター性能&スキルを 駆使した爽快感あふれるバトル



▲マキシムの攻撃が複数の敵を貫く!!　武器やスキルの攻撃は多彩なので、華麗なコンボをつなぐことも可能。A･RPGならではの敵を蹴散らす爽快感は十分に味わえそうだ。

アクション要素が強い本作は、多彩な武器やスキルを利用した爽快なバトルを堪能できる。緊急時の回避行動や行動のキャンセルといった要素も採用されており、本格派ACTとしても期待できそう。「OVER KILL」という謎の表示が見受けられる画面もあることから、まだまだ多くの特殊なシステムが隠されているようだ。



◀下画面に表示されているパーティメンバーのアイコンをタッチすることで、瞬時に操作キャラクターが切り替わる。

KEY WORD キャラクターチェンジ





バトルのキモとなるのが、キャラクターチェンジによる攻撃スキルの使い分け。タイムラグがなく瞬時に切り替わるため、HPが残り少ないときの緊急回避にも使えそうだ。キャラクターによっては敵を宙に吹き飛ばすことができ、うまく使えば華麗な空中コンボも可能だ。

◀▼隙の少ない連打で敵を追い込み仲間にチェンジ。反撃される前に、強力な一撃でトドメを刺せ!!



仲間と協力して コンボを狙え!!



▲上下2画面ですら収まらない巨大ボス。ボス戦ならではの特殊なシステムもありそうだ。



「俺のこの力が、なんのためにあるのか。それを、知りたいんだ」

主人公

マキシム（CV:中村悠一）

- 年齢：21歳
- 身長：184cm
- 武器：剣
- 波動器：轟炎の波動器
- 攻撃タイプ：オールマイティ型

エルシドの街でモンスターハンターを生業としている熱血漢。常人をはるかにしのぐ波動の持ち主として名高く、自身の力の存在意義を知りたがっている。

From 中村悠一

ビジュアル的に結構イカツイ感じを受けたのですが、演じてみたら「もう少し若さを、声は細めで」という指示をいただきました。自分の中でのイメージとのフィックスは大変でしたね。収録自体はかけあいで録ることができたので、とても演じやすくて楽しかったです。なかでも、ある女性との会話シーンは印象的で「そうだったのか！」と驚かされます。最後のほうの場面なので、詳しくはプレイしてからのお楽しみということで。STG以外、気になったソフトはすべて購入しているのですが、今回のお仕事では「あの名作『エストポリス』がDSで復活!?」と、個人的にも驚いています。みなさんもぜひ、一緒にプレイしましょう！

燃える赤髪の熱血漢で 波動の勇者と名高い モンスターハンター



「大地に生きるものに告ぐ。我が名はガデス。破壊を司る神である」

立ちはだかる敵

ガデス

(CV:小西克幸)

悠久の時を経て復活した、破壊こそが自身の存在意義という神。人々に絶望を与えて世界さえ壊そうとするが、その行動の裏には、破壊とは別の真意が隠されているようだ。

From 小西克幸

主人公達と戦ってワクワクしたり、神様なんだけれども妙に人間くさい魅力にあふれるキャラです。セリフはやや少なめで、もっとしゃべっていたかったくらい(笑)。そんな限られたセリフのなかで、いかに神らしさ、人間らしさを表現するのかに苦労しました。個人的にはMMORPGの『ファイナルファンタジーXI』にはまるぐらいゲームが好きで、今回の『エストポリス』も超楽しみにしています。ゲーム好きが言うのですから、間違いありません!!

虚空島から降臨した圧倒的な力を持つ強大な破壊神

GIMMICK ―仕掛け―

シリーズの魅力を色濃く残すさまざまなマップギミック

トロッコや崩れる足場、光を反射させて起動するスイッチに、箱を押し引きするパズルなど、本作にはSFC版とは比べ物にならないほど多彩な仕掛けが用意されている。仕掛けの規模もパワーアップしていて、マップそのものが変化するような大仕掛けまで存在するようだ。これらの仕掛けを解くには、各キャラクター固有のスキルがカギとなる。バトルでの使い分けはもちろん、仕掛けを解く際にもキャラクターチェンジが重要となるのだ。





◀▲入り組んだレールをかっ飛ぶトロッコや溶岩の上の足場など、スリル満点の仕掛けも!

KEY WORD スキル

キャラクターごとのスキルはバリエーション豊か。突進しつつ敵を蹴散らす攻撃もあれば、複数の標的に対してホーミングしていく攻撃もある。また、攻撃以外にも、フックのようなカギつきの武器でアイテムを引き寄せたり、遠く離れた支柱に引っかけて足場を作るといった移動手段にも利用できるのだ。



◀氷系のスキルを使えば、炎を消すことなどもできそうだ。

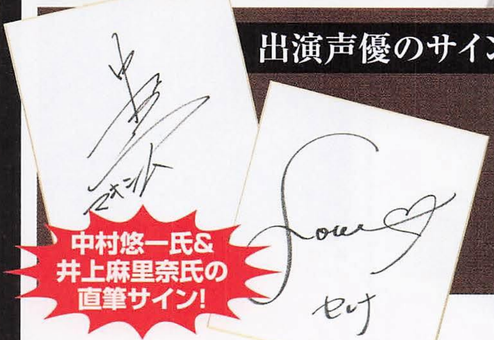
私達の愛した『エストポリス』②

多くのRPGとは異質だったSFC版『エストポリス伝記II』

DS版のベースであるSFC版『エストポリス伝記II』が発売された当時、友人がこう評したことを覚えてます。「いろいろなジャンルの魅力がまとめ上げられていて、これまでにないゲーム性が実現されている。このゲームのジャンルは、"エストポリス"という新ジャンルかもしれないね」。コマンド選択型RPGを軸にしながらパズル性が盛り込まれ、カプセルモンスターの育成要素まであった不思議な魅力は、たしかにほかのゲームとは異質なものでした。特に印象に残っているのが、仕掛けの難易度バランスの絶妙さ。キモとなるのは、「剣を振る」「矢を放つ」「爆弾を使う」といった行動が、状況しだいで無数の利用方法につながっていくこと。プレイヤー自身が体験した利用方法が知識として蓄えられていき、別の仕掛けを解く際に生かされるという喜び。いわば「仕掛けを解く達成感」を存分に味わえる絶妙な難易度バランスは、職人芸の域に達していました。この絶妙な感覚はシナリオや音楽、全体的なゲームバランスにも通じていて、たしかに"エストポリス"という新たなジャンルを形成していたような気がします。

少し遊んだだけで確信! SFC版の魂は継承されてます

P.98から掲載しているインタビュー中、DS版を少しだけ体験できる機会がありました。本体を手渡され、まずは本体の音楽ボリュームを上げる。そして、心の中でガッツポーズ。SFC版のメロディラインが確実に残された見事なアレンジに興奮しながら、キャラクターを動かしてみることに。特色がある武器やスキルを利用して、仕掛けを解きながらダンジョンを進んでいく感覚は、まぎれもなくかつてSFC版で感じた感覚と同じもの。いや、ジャンプによって立体感が組み込まれているぶん、仕掛けを解くアプローチ方法はDS版のほうが広く、そして解いたときの達成感も大きく感じました。遊んだのは短い時間でしたが、プレイヤー自身の知識が生かされる仕掛けの難易度バランスは秀逸なものでした。SFC版と同じスタッフが作っているのだから当然かもしれませんが、SFC版からのファンは安心して楽しめるはずです。「仕掛けを解く達成感」に加えて、A・RPGのキモである「キャラクターを操作する気持ちよさ」も味わえるDS版。まだ開発中ですが、名作と呼ばれたSFC版の魂は、確実に継承されていました。　(そみん)



中村悠一氏&井上麻里奈氏の直筆サイン!

出演声優のサイン入り色紙をプレゼント

『エストポリス』の発表を記念して、主役コンビを演じた中村悠一氏&井上麻里奈氏の直筆サインを各1名にプレゼント。ご希望の方はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、希望する声優名を明記して、下記の宛先までお送りください。【宛先】〒160-8326 (株)アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部「エストポリス・色紙プレゼント」係

※締切は12月16日(当日消印有効)。なお、当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

直良有祐 Special Gallery

キャラクターデザインを手掛けた直良有祐氏による本誌独占描き下ろしイラスト

キャラクターデザインによって、ゲームの世界観構築に大きな影響を与えた直良有祐氏。その美麗なイラストで本作のテーマを魅せる特別企画がスタート!!



直良有祐 PROFILE

スクウェア・エニックス入社後、『ファイナルファンタジー』シリーズの制作チームへの参加、『フロントミッション4』のキャラクターデザインなど、同社の数多くの作品においてアートディレクションやアートプロデュースを担当してきた経歴を持つ。

この企画は、画面写真だけでは伝えられない何かを意識して、物語性が感じられるイラストをコンセプトにしました。『エストポリス』の世界を自分なりにふくらませ、アングルで人間関係やキャラクターの特徴を伝えたいと思ってます。

今回選んだコンセプトは、ストレートに「戦い」と「力」です。勇者のマキシムと神のガデスとの「戦い」を描くことで、ストーリーのベースラインが伝わるかなと。ただ、その戦いをライバル的に見せるのか、ガデスの圧倒的な力を見せるのかなど、その見せ方の部分を開発スタッフとともに熟考しました。結論としては物語冒頭のシーンを抽出し、神の圧倒的な「力」を人間であるマキシムとの対比で見せることによって、これからの熾烈な戦いを直観的に伝える形にしました。結果、主人公が完膚なきまでにやられていますが、マキシムの表情をよく見てもらうと、彼の心は折れておらず、目は死んでいません。これがマキシムの勇者としての資質なんだと思います。どんな苦境であろうとも、絶対に諦めない。かなりベタですが、そのベタさが好きです。ゲーム中の彼は、もっとベタかもしれませんが（笑）。ちなみに、背景に謎の女性のレリーフを配置するなど、ちょっとしたギミックを仕込んでいます。ギミックは『エストポリス』のゲームコンセプトの1つなので、イラストにもギミックを入れてみました。

次回のイラストですが、ゲームのテーマが「愛」なので、開発スタッフからは「女の子を出したい!!」という声が上がってます。どうなるかは次回をお楽しみに。　（直良有祐）

Illustrated by Yusuke Naora

3名のキーパーソンが語る 新生『エストポリス』の正体とは？

INTERVIEW

プロジェクトの仕掛け人・小島プロデューサーと、SFC版の生みの親である宮田氏＆受田氏を直撃！　新生『エストポリス』の魅力から、まだ明かすには早い（？）貴重な開発秘話まで存分に語っていただいた。



(株)スクウェア・エニックス
プロデューサー

小島創

新生『エストポリス』の企画をネバーランドカンパニーに持ちかけた張本人。アクションゲームが得意で、氏の趣向を色濃く反映した結果、極めて高いアクション性が実現したとのこと。

代表作

『インフィニット アンディスカバリー』(プロデューサー)
『スターオーシャン』シリーズ(アシスタントプロデューサー)



(株)ネバーランドカンパニー
ディレクター
(シナリオ、ゲームデザイン担当)

宮田正英

SFC版を手掛けたクリエイターで、本作でもシナリオとゲームデザインを担当。コミカルなキャラクター作りとセリフ回しで、多くのゲームファンを魅了した。

代表作

『エストポリス伝記Ⅰ・Ⅱ』(ディレクター)
『ルーンファクトリー』(シリーズディレクター)



(株)ネバーランドカンパニー
メインプランナー
(ゲームデザイン担当)

受田直之

SFC版同様、本作でもゲームデザイン全般を担当。ファンの期待に応えるべく、『エストポリス』シリーズならでは魅力と新たなゲーム性の融合を図る。

代表作

『エストポリス伝記Ⅰ・Ⅱ』(メインプランナー)
『シャイニング・フォース ネオ』(ディレクター)

15年の歳月を経て『エストポリス』がよみがえった経緯とは

――まず最初に、今回新たに『エストポリス』を開発することになった経緯をお聞かせください。

小島創氏(以下、小島)：プロジェクトのスタートというべきか、きっかけは去年の6月ぐらいだったと思います。SFC時代の名作として、ユーザーから非常に評判のよかった『エストポリス』シリーズをもう一度やりませんかという話を私達から持ちかけました。プロジェクトを始動させるにあたって中身を見直してみると、後発の『Ⅱ』のほうがシステムも洗練されていて、シナリオや音楽も評価が高かったんですね。物語の時系列的にも『Ⅱ』から『Ⅰ』でしたので、まずは『Ⅱ』をモチーフに作りましょうという流れになったんです。

――オファーを受けた際、『エストポリス』を生んだネバーランドカンパニー側としてはいかがでしたか？

受田直之氏(以下、受田)：そもそも『エストポリス』シリーズ自体が3部作という構想だったので、何度か『Ⅲ』を作ろうという話もあったんです。紆余曲折あって頓挫してしまったのですが、15年たった今でも「続編はまだですか？」というメールやハガキが届くんですよ。そういう意味でも、「いつか作りたいね」と話していたんですが、半分諦めかけていたところで、今回のお話をいただきました。思わぬ形でまた『エストポリス』を作れる機会をいただけて、嬉しかったですね。

宮田正英氏(以下、宮田)：なまじ15年もお待たせしてしまっていますからね。今このタイトルを作るのかというプレッシャーもありました。しかも、スクウェア・エニックスさんから発売されるということで、これは普通に作るわけにはいかない（笑）。

受田：どうせやるのであれば、ただの移植モノはやりたくない。実際、濃いファンの方がついているタイトルだったので、中途半端なモノを出したら絶対叩かれる。それならば、思いっきり挑戦できるような流れでやりたいと思っていたので、スクウェア・エニックスさんから「自由にやっていいよ」という形でお話をいただいたときは、プレッシャーと同時に「やってやろうぜ」っという盛り上がりましたね。

小島：SFCの『エストポリス』シリーズはコマンド入力型のRPGじゃないですか。今さらコレをそのまま移植しても新しさはないかなと思ったんです。それならば『Ⅱ』の特徴だったダンジョンでのマップアクションみたいな部分を主軸にした形にして、もう一度新たに世界構築をした形でやったらおもしろくなるんじゃないかと。こうして、A･RPGという形に決まりました。

宮田：リメイクとはちょっと違うので、ストーリーやキャラクターなど世界観は再構築しました。波動器という新たな設定がキーになり、SFC版とは違う世界です。シリーズファンはオープニングを見た瞬間に「え？」と、SFC版とは明らかに違うことに気づくと思います。完全新作に近いスタンスですが、多くのファンに支持していただいた『エストポリス』らしさは確実に残しています。

タッチ操作や2画面構成などDSならではの特色について

――DSならではのシステムや見どころはありますか？

受田：キャラクターの使い分けという部分になるかと思います。まずアクション性を強めようと決まった時点で問題になったのが、プレイヤーが操作するキャラクターを同時にたくさん出しても意味がないということ。操作できるのは1人なので、マップの仕掛けとか、敵の特性とかに応じて切り替えてもらおうと。昔の『エストポリス』の仕掛け攻略に通じるものがありますね。

小島：下画面のタッチ機能は、基本的に操作するキャラクターを切り替えるためだけのものです。かなりの数のキャラクターが並ぶんですけど、各キャラクター固有のスキルを使うため、アクションをしながらでも素早く切り替えられるという仕組みにしたかったんです。

受田：今回は直接キャラクターを動かすことで手応えや爽快感を感じられるアクション性を目指しました。画面タッチ自体はインターフェイスとしてユニークだと思いますが、生理的な気持ちよさとは違うかなと。

小島：あくまでも快適な操作のためです。むやみにタッチを使って、ゲームのおもしろさをそれ用にカスタマイズすると、できることが制限されてしまうので。そこは昔ながらの十字ボタンで遊べるようにしました。とはいえ、実際にプレイしてみると、キャラクターの切り替えと画面タッチは非常に相性がよかったですね。

受田：ほかにDSならではといえば、2画面で戦うボス戦ですね。本作のボスはそれぞれ専用プログラムで動いていて、ちょっと手間のかかったものを用意しています。

宮田：基本的にボス戦では、それぞれに対するある程度の倒し方、いわゆる攻略法を用意しているんですよ。ザコは力押しでもなんとかなるけど、ボスはちゃんと攻略法を見つけ出さないと厳しいかもしれません。

受田：ちなみにボスは迫力重視で、まず最初にデザインから決めています。そういった意味では、普通の戦闘シーンからボス戦に突入すると「うん？　なんだ!?」といった感じで驚かれるのではないかと思います。

ココに注目!

上下2画面＆タッチ操作を多目的に利用!



『エストポリス』では、下画面のタッチ機能を操作キャラクターの素早い切り替えに使用。また、通常の下画面をマップ表示に使用し、ボス戦では上下2画面フルサイズの戦闘になるなど、DS独自のインターフェイスをかなり効果的に活用している。

CLOSE UP! 『エストポリス』シリーズを手掛けたネバーランドカンパニーの歴史

完成度の高さに定評あり!

ネバーランドカンパニーとは1993年に設立されたソフトメーカーで、SFCをはじめ、さまざまなコンシューマーゲーム機で傑作＆名作を開発。右ページにまとめたタイトルのほかにも、数多くの名作の開発に携わっている。なかでも、当時のユーザーの間にその名を知らしめたのは、『エストポリス伝記Ⅱ』（発売元：タイトー）だ。オリジナリティあふれる世界観や、前作から時系列を逆転させた物語、ユーザーの声を反映したシステムの改良などが高い評価を獲得。おまけ要素である“いにしえの洞窟”が、単体で携帯電話用アプリとして配信されたことからも、完成度の高さがうかがえる。さらに1996年には、ダンジョン育成SLG『カオスシード ～風水回廊記～』（発売元：タイトー）を発表。これは、中華風の世界観とダンジョン育成、リアルタイムのアクションバトルにRPGライクなストーリー性など、雑多な要素を見事にまとめあげたオリジナリティあふれる名作で、のちに、『仙窟活龍大戦 カオスシード』（発売元：ESP）としてSSにも移植された。これらの作品群に裏付けられるように、絶妙なゲームバランスと、魅力的な世界観の構築を得意とするメーカーといえる。近年では牧場ライフをテーマとしたSLG『ルーンファクトリー』（発売元：マーベラスインタラクティブ）などを手掛ける。自由度の高さだけでなく、ギャルゲーとしても通用するヒロインとの恋愛や結婚、親子2世代にわたる壮大な物語なども話題となった。いずれもゲームとして完成度が高く、同社の名作タイトルに触れたユーザーは例外なく魅了されている。すでに入手困難なタイトルも多いが、興味を持たれた方は、ゲームショップを漁ってでも、これらの作品を手にとっていただきたい。

コレだけは外せない！ 新生『エストポリス』のこだわり

——開発を進めて、手応えはいかがでしょうか？

受田：もしも単なる移植作だったりするとつまらなかったのかなと思います。もちろん、ゲームシステムを変えてまで、シリーズの根強いファンの方にも喜んでもらおうというからには、相応のプレッシャーがありました。でも、本当にやりがいがあって、15年ぶりに『エストポリス』を作るということがとても楽しいですね。

小島：苦労したといえば……今回はジャンプができるんですよ。端的にいうと、突進系のアクションとジャンプを組み合わせれば、意図しないような障害も飛び越えられるわけでして（苦笑）。だから最初に「ジャンプはやめよう」と宮田さん達にクギを刺したんですよ。でも、どうしてもジャンプを入れたいって押し切られて、そこで「障害を飛び越えられるようなシステムは入れないでくださいね？」と注意したのに、いつの間にかそれっぽいものも組み込まれていたんです（笑）。

受田：これはこだわり以前の話になるのですが、ステップムーブを捨ててまでアクションに変えた以上、パズル要素があるからという理由で動きを抑制したのでは、アクションにした意味がないんですよ。

宮田：でも、そのままではブロックを押したり引いたりするタイプのパズルは成り立たないんですよね。飛び越えちゃえばいいから。結果、飛び越えられてもちゃんと成立するパズルを作ることになって、バランス調整も含めて大変な思いをしました。仕掛けをアクションのなかに溶け込ませたとはいえ、こちらの想像を越えたアクロバティックな遊び方に対してもフォローしなければいけませんし。でもやっぱり、気持ちよくジャンプできるアクションゲームって楽しいですよね。

受田：こだわりという点では、小島プロデューサーから「A・RPGとして作る以上、アクションゲームユーザーが満足できるモノを妥協せずに作る。ただし、アクションが苦手な人がクリアできない、楽しめないようなゲームは絶対に作らないでください」と言われました。それを補うのが、RPGとしてのキャラクターを成長させる部分ですね。我々のゲーム作りのポリシーとして、「かけた時間をムダにさせない」というのがあるんです。長い時間をかけて遊んでもらったら、経験値なりアイテムなり、必ずなんらかの形として残したい。まだ詳しくはお伝えできませんが、アクションが苦手な人でも気持ちよく遊べるようなシステムも盛り込んでいます。

シリーズファンなら誰もが気になる SFC版との関連性は？

——シナリオはどのようなものになるのでしょうか？

宮田：プロットというか、シナリオは『Ⅱ』がベースになっていることは間違いありません。例えば、意図的に『Ⅱ』と同じセリフをしゃべらせている部分もあるのですが、そういった部分も含めて全部書き直しています。そもそも、『Ⅰ』や『Ⅱ』の世界と今回の冒険の舞台とでは、登場する街の数なんかが全然違うので。

小島：昔の『エストポリス』を見直してみると、存在自体が謎という街もあるんですよ。次に行くべき街の名前を教えてくれるだけの街とか……いらないですよね。

宮田：なんとも懐かしい感じが（笑）。当時と比べるとゲームそのものがだいぶ洗練されているので、それも含めて組み直してます。まったくの別物ではありませんが、これまでシリーズを応援してくれたファンが思わずニヤリとするような要素を残しつつも、完全新作として書き起こしているので、新鮮な発見や驚きがあると思います。今回もわりと好き勝手に書かせてもらったので、書いていて楽しかったですね。実際、『Ⅰ』や『Ⅱ』のシナリオを書いてから15年以上もたっているので、歳をとったなりに洗練された部分もあるはずなんですが……なんでしょう、全般的にキャラクターのおバカ度合いが増したような気がします（笑）。みなさんがご存じのあのキャラクターとか、かなりイイ感じになってますよ。

受田：宮田は驚くほど変わってないと思います。変わった点といえば、15年前に書いたシナリオを見て恥ずかしがるようになったことぐらいですね。かなりストレートなセリフもあるので、私は恥ずかしすぎて「背骨が270度曲がるわ～」なんて言っていましたけど、当時の宮田はまったく恥ずかしがらなかったんですよ。

宮田：そんなことを言いながら、あいかわらず同じようなことを書いてます（笑）。今は大丈夫だけど、新しいシナリオも15年後には恥ずかしくなるのかも。でもあらためて、『エストポリス』に登場するキャラクター達は気持ちのいい人間が多いなと思いました。敵も味方も含めて、愛せるキャラクター達だと思っています。

キャラクターの知られざる一面も判明！



『エストポリス』を制作するにあたって、キャラクターや世界観も加筆修正。謎に包まれていた裏設定なども描かれるようだ。

SFC版から引き継いだ『エストポリス』らしさとは？

——SFC版から引き継いだ部分などはありますか？

受田：私は“宮田ワールド”と呼んでいるのですが、彼のシナリオと、攻略感あふれるダンジョン、あと音楽。そういったところは引き継いでいると思いますね。

小島：本当はもっと、アレとかコレとか紹介したいところですが、あまり詳しく話すとネタバレになってしまうので（笑）。逆にあえて変えた部分として、ものすごく大きい要素がありますけど……当分は秘密ですね。

受田：音楽に関しては『Ⅰ』と『Ⅱ』の両方から持ってきています。このシリーズは音楽も人気があって、CDにプレミア価格がついたくらいです。メロディラインはいじらずに音質を変えたりして、当時の雰囲気を大切にしています。徹底的に作り直した完全新作ではありますが、大事な部分は自然と残っていると思います。

宮田：なにしろ、オリジナルであるSFC版を作ったメインスタッフが今回も作っているので。15年もたったゲームとしてはかなり珍しいと思いますよ。ファンの方が「変わってないといいな」と思われるような部分は、形を変えたりしながらも残っていると思います。



▲まだ誌面では掲載できない裏話まで語っていただいたお三方。シリーズの思い出や裏話で盛り上がるとテンションが上がるなど、『エストポリス』への深い愛情もうかがえた。

小島：わかる人にはわかるということで1つ。当時のユーザーを驚かせた“魔法の××・マジカル×××”みたいなネタはちゃんと登場するので安心してください。

宮田：全体的にはシリアスにしているつもりですが、そういった恥ずかしいシナリオも入れています（笑）。

受田：当然ながら、SFC版を遊んだことがない方も多いので、引き継ぐものばかりではなく、新しい要素もかなり導入しています。ボイス演出を使ったおもしろいシステムなども用意しているので、ぜひ期待してください。

『エストポリス』に注目している すべてのファンへのメッセージ

——最後に本誌読者に向けてメッセージをお願いします。

受田：DSになって、まったく新しいA・RPGとして生まれ変わった『エストポリス』ですが、ボク自身は昔ながらの『エストポリス』なんだなという手応えもあります。シリーズを知っている方には、懐かしさと同時に新しい刺激も感じてもらえる作品に仕上がってきていると思います。もちろん、シリーズを遊んだことがない方を置いていくような作りにはしていませんので、完全新作としてもぜひ期待していただきたいなと思います。

宮田：15年前はファンからの手紙とかが多かったのですが、今はインターネットで「『エストポリス』を遊んでいます」といった文章も目にします。媒体が変わってもファンの声がずっと届いているというのが嬉しかったですね。ファンの声は確実に届いていたので、「これはもう作らなければいけないな」といった使命感みたいなものを持って開発しました。ぜひ楽しんでほしいですね。

小島：変えました。かなりガッツリと変えて新作になっています。だけど、シリーズのよさは絶対に残そうというのを念頭において作ったので、間違いなく『エストポリス』であるとは思います。荒さが目立ったところはキレイに、尖っていた部分はより尖らせました。リメイクではなく、新作として昔のものを受け継いだものを作るという、新しいことに挑戦できたかなと思っています。すごく楽しいゲームに仕上がっているので、SFC版を知らなかった方も、ぜひ期待してください。

「ガッツリと変えて新作になっています」（小島氏）

主要タイトル一覧

発売年	タイトル	機種	発売年	タイトル	機種
1993	エストポリス伝記	SFC	2005	エッグモンスターHERO	DS
1995	エストポリス伝記Ⅱ	SFC		シャイニング・フォース ネオ	PS2
1996	カオスシード ～風水回廊記～	SFC		フロンティアストーリーズ	GBA
	エナジーブレイカー	SFC	2006	煉獄弐 The Stairway to H.E.A.V.E.N.	PSP
1998	仙窟活龍大戦 カオスシード	SS		ルーンファクトリー ―新牧場物語―	DS
2000	ロードス島戦記 邪神降臨	DC	2007	シャイニング・フォース イクサ	PS2
2001	エストポリス伝記 よみがえる伝説	GBC	2008	ルーンファクトリー2	DS
2002	Disney's マジカルパーク	GC		ルーンファクトリー フロンティア	Wii
2005	煉獄 The Tower of Purgatory	PSP	2009	ルーンファクトリー3	DS



『カオスシード ～風水回廊記～』
SFCで発売された異色のダンジョン育成SLG。SS版は2本のシナリオを追加したリメイク作で、システムの改良や演出の強化などが図られている。



『シャイニング・フォース ネオ』
セガより発売されたA・RPG。主に戦闘に特化した作品で、シリーズでおなじみの本陣システムを採用。大量のザコをなぎ倒す、爽快感あふれる秀作。



『ルーンファクトリー3』
マーベラスエンターテイメントより発売された、人気シリーズ最新作。新登場の変身システムで、人間とモンスターという2つの視点から物語を楽しめる。

独自のシステムにスポットをあてて PS3版『SO4(スターオーシャン)』の魅力に迫る!

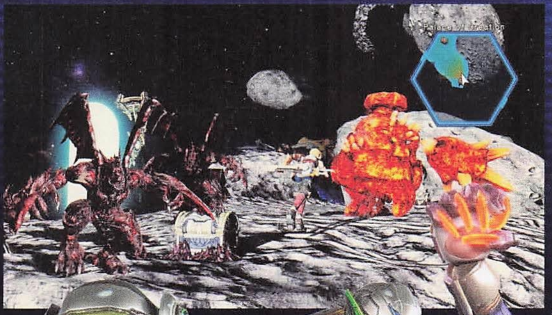
壮大なるSF・RPG『スターオーシャン(以下『SO』)』シリーズ最新作。PS3版は、先行発売されたXbox 360版をベースに、いくつかのシステムがリニューアルされている。今回はそんなシステムにスポットをあて、恒例の豪華イラストギャラリーなども交えつつ『SO4』の魅力を紹介していく。

STAR OCEAN THE LAST HOPE スターオーシャン4 INTERNATIONAL

スターオーシャン4 −THE LAST HOPE− INTERNATIONAL		
2010年2月4日発売	¥8,190(税込)	
PS3 ジャンル	RPG	SF
メーカー	発売元:スクウェア・エニックス/開発元:トライエース	冒険
備考	プレイ人数:1人用	育成

星の海で紡がれる壮大な開拓史

第三次世界大戦で荒廃した地球をあとに、宇宙へと旅立ったSRF(宇宙開拓隊)の活躍を描く。『SO4』は、シリーズの起点となるエピソードを描いた作品だ。プレイヤーはSRFの若き隊員エッジとなって、未知の惑星探査へとおもむく。あるときは文化の異なる仲間と出会い、またあるときは、陰謀渦巻く戦いへと飛び込む。新天地を求める彼らの旅路には、何が待ち受けているのだろうか?





サイボーグの身体を持つ先進惑星の科学者

バッカス・D−79 (CV:安元洋貴)

自らの意志でサイボーグとなって以降、メカニック分野を極めようと研究を続ける科学者。正義感は強いが、決して感情に流されることはない。

ひとりぼっちで生きてきた明るくまっすぐな少女

メリクル・シャムロット (CV:豊口めぐみ)

猫科の動物を祖先とする種族・レッサーフェルプールの少女。仲間とはぐれて生きてきたためか、悲しんでいる人を見ると励まさずにはいられない。

戦闘系スキル

『SO4』の大きな特徴となるのが多彩なスキルシステムだ。ここでは、リアルタイムバトルを支えるスキルを紹介する。

▶専用ポイントを使ってのスキル強化も、本作の大きな魅力。



フィールド上で敵シンボルと接触すると、リアルタイム形式のバトルが発生。プレイヤーはさまざまなスキルを駆使して戦っていく。戦闘ではキャラを切り替えつつ、最大4キャラまで操作できるため、個性的なスキルを持つ仲間が増えるほどに、より奥深い戦術が可能となる。

バトルスキル

「バトルスキル」とは、必殺技や呪紋といった戦闘で役立つスキルの総称で、攻撃から回復まで、さまざまな効果を持つ。また各スキルにはレベルが設定されており、パワーアップが可能。



▲各キャラごとに、個性的でド派手な必殺技も多数用意されている。

I バトルセットスキル

この系統のスキルは、あらかじめセットしておくことで効果を発揮する。ステータス強化など、間接的に戦闘を有利にする効果が多い。なかには、近接攻撃の際に敵からアイテムを盗むといった変わりダネも!?

「早口」セットで高速詠唱!!



▲詠唱時間を大幅に短縮する「早口」。呪紋を得意とするキャラに欠かせない。

II アクションスキル

戦闘中いつでも開けるバトルキャンプ(メニュー)から選択して実行するタイプのスキル。一定時間有効なステータス変化を起こしたり、敵の注意を引きつけるといった、戦闘の流れを変える支援効果が多い。PS3版からの新要素であるボタン一発でのターゲット切り替えと併用すれば、戦いがさらに有利に!!

「エネミーサーチ」で敵を解析



▲「エネミーサーチ」を使うと、敵の体力や属性などを分析できる。初めて遭遇する敵には真っ先に使いたいスキルだ。



「精神集中」でクリティカル率UP!

▶精神力を高めて、攻撃命中率やクリティカル率をアップさせる「精神集中」。手数の多いキャラが使うと抜群の効果を発揮!!



注目のクリエイターが
描く『SO4』の世界!!

すたーおーしゃん すぺしゃる ぎゃらりぃ

Vol.2

豪華クリエイターがお贈りする、本誌独占の描き下ろしイラスト企画。第2弾は、大樹の根元で寝息を立てているリムルと、彼女を優しく見守るフェイズという珍しいツーショット。いつもはケンカばかりしている2人も、きっと心の中では……。





from：クリエイター

渡辺 豊氏

Profile

(株)トライエース・デザイン開発部所属。PS2『スターオーシャン3』『ヴァルキリープロファイル2 −シルメリア−』でキャラクターデザイナー、DS『ヴァルキリープロファイル −咎を背負うもの−』でアートディレクターを務める。

Comment

『SO4』の制作には参加していなかったのですが、この2人を一度描いてみたいと思っていたので描いてみました。リムルとフェイズには、本来こういったシーンが似合うのかなーと思うのです。やっぱり、のんびりまったりな平和が一番ですよね。



エイルマット・P・タナトス
(CV：東地 宏樹)

他人との馴れ合いを嫌うエリート機甲部隊の隊長

身の丈ほどもある鎌を振るい、数多くの死地を乗り越えてきた部隊長。責任感が強く人望も厚いが、自分が認めた相手としか打ち解けない。

ミュリア・ティオニセス
(CV：生天目 仁美)

人工惑星EnⅡ所属 未開惑星の地質調査員



調査研究員であると同時に、格闘術や呪紋も使いこなす戦闘要員。一本気で意志が強く、人当たりは悪くないが、感情的で気性も激しい。

星の海の歴史を振り返る 『スターオーシャン』クロニクル
STAR OCEAN CHRONICLE

ラブリーなマスコットキャラ「バーニィ」も登場！

シリーズではおなじみのバーニィ。隠し移動キャラとして『1』で誕生して以来、『2』ではスーパー特技「カモンバーニィ」で呼び出せる乗り物として、『3』では「バーニィレース」で競争する生き物として登場しました。そんなバーニィは『4』でも、もちろん登場します。ツルツルのポリゴンで表現されていた『3』と比べると、メチャクチャふさふさになってますね（笑）。カワイイと思う人もいれば、逆にリアルすぎてちょっと…と思う人もいるかもしれません。でも、きっとすぐに慣れますよ！　(Bros)



▲ドットで表現された『2』のバーニィ。ピョンピョン跳ねて回る姿が愛らしい。



◀高解像度で生まれ変わり、毛並みがふさふさに。ωな口もとがキュート。

非戦闘系スキル

戦闘とは直接関係ないスキルも必見。主にフィールド探索やアイテム作成など、個性豊かで役立つものがそろっている。



▶採取や採鉱を行うと、スキルの強化に使うパーティSP（スキルポイント）や経験値なども増える。

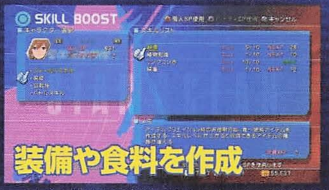
非戦闘系スキルは大きく分けて2種類。ICスキルとはアイテムクリエイションで使用するスキルで、鍛冶や料理など多岐にわたる。コマンドスキルは主にフィールドで使用するスキルで、マップ上の宝物を探したり、ダッシュ移動も可能だ。「ピックポケット」などシリーズでおなじみのスキルや、初登場となる採取や採鉱といったアイテム収集系のスキルも追加されている。

Ⅰ ICスキル

レシピやアイテムの作成に必要となるスキルのこと。これまでのシリーズと違い、失敗もなくなった。さらに本作では、合成スキルを使うことで、さまざまな特殊効果を付与した自分だけのアイテムも作成可能だ。

▼バトルで敵を倒したり、フィールド上にある宝箱などから素材となるアイテムを収集。





▲レシピを見て必要な材料とスキルを確認したら、カルナスの会議室でICを実行！

Ⅱ コマンドスキル

騎乗可能なマスコットキャラクター・バーニィに乗って移動したり、埋もれたお宝を探し出したり。コマンドスキルは、フィールド探索にも欠かせない重要な要素だ。戦闘スキル同様、キャラ固有のスキルも用意されるほか、宝箱から入手したり、クエストのクリア報酬として習得することもある。



◀岩盤や洞窟などで採鉱を行えば、ICに欠かせない鉱物系のアイテムが手に入る。

▼「トレジャーサーチ」を覚えれば、採取＆採鉱ポイントやお宝の場所も一目瞭然。





▶見知らぬNPCの懐からアイテムを無断で拝借。やりすぎるとよくないことが……。

アイテムクリエイション

「アイテムクリエイション（IC）」とは、シリーズ1作目から採用されているおなじみのアイテム作成システム。本作では、宇宙船カルナスの会議室で開発会議を行ってレシピを作成。できあがったレシピに従って材料を集め、必要なスキルを持つキャラに渡すことで、装備や消耗品など、さまざまなアイテムを作り出せる。



◀開発会議では、キャラの組み合わせやICスキルの種類＆レベルによって、作れるレシピが変化する。



▶ジュークボックスが完成!! 船内に設置すれば、BGMを変更できるようになる。

さらに注目! キャラへの感情移入を促す独自のシステム

『SO4』には、各キャラをより魅力的に演出するシステムも多数用意されている。ここでは、シリーズでおなじみの「プライベートアクション」など3種類のシステムを紹介。



◀PS3画質のクオリティで描かれる美しいイベントシーンは必見!!

Ⅰ プライベートアクション

これは、ある条件を満たして仲間に話しかけることで発生するイベントのこと。仲間の内面がわかるだけでなく、やり込み要素としても人気が高いシステムだ。



◀期間限定イベントもあるため、取り逃しに注意！

Ⅱ ルームメイト

物語が進むと、プレイヤーは自由に仲間の部屋割りを決めることができるようになる。同室の仲間との、専用プライベートアクションなども用意されている。



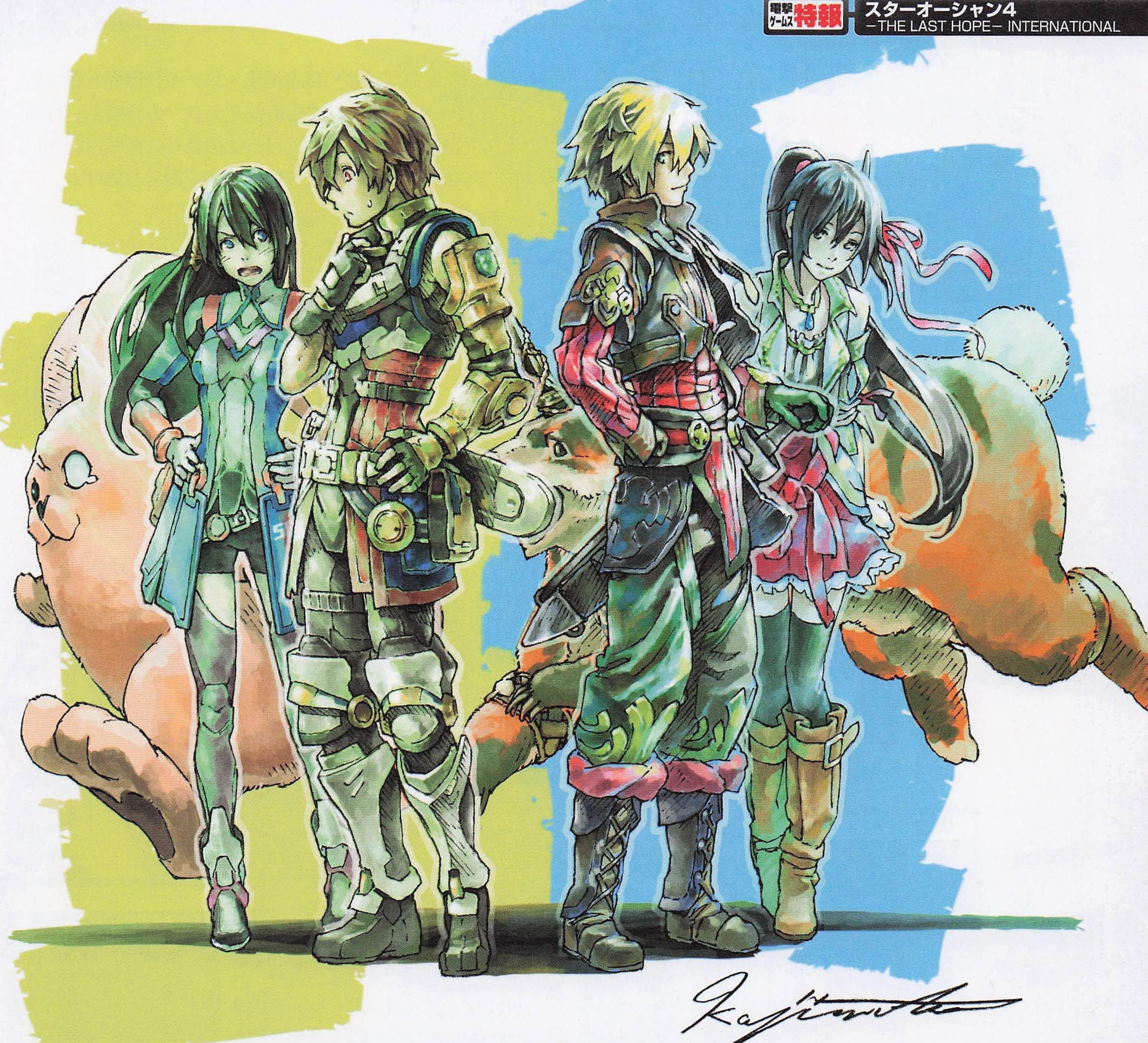
◀ある条件を満たすと、異性との同室も可能に……。

Ⅲ 感情値

いわゆるキャラ間の好感度のことで、プライベートアクションを発生させたり、会話選択などで変化していく。感情値が高まるとエンディングにも変化が!?



◀仲のよいキャラが倒されると、怒りで底力がわくことも。



注目のクリエイターが
描く『SO4』の世界!!

すたーおーしゃん すぺしゃる ぎゃらりい

Vol.3

まさかの2連発!! 第3弾は『インフィニット アンディスカバリー』のカペル&アーヤと、エッジ&レイミがコスチュームチェンジ! ほほえましい4人の後ろでは、「イグナイト・ファング」でおなじみのグスタフにバーニィが……。

from：クリエイター 梶本 幸宏氏

Profile

(株)トライエース・デザイン開発部所属。トライエース×スクウェア・エニックスのタッグでは、初のHDゲーム機開発作品となったXbox 360『インフィニット アンディスカバリー』において、キャラクターデザイナーを務める。

Comment

せっかくこういう場をいただいたので、自分がキャラクターデザインを担当した『インフィニット アンディスカバリー』とのコラボレーションイラストにしてみました。PS3での『SO4』となる『INTERNATIONAL』を、よろしくお願いします。





リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士
Atelier Lina

明るく一生懸命な見習い錬金術士・リーナが世界を駆けめぐる!! 新たに判明した"馬車システム"の詳細や、行商の先々で出会う人々、そしてリーナの新たな仲間達のプロフィールなど、今回も『リーナ』成分全開でお届け！

リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士		
2009年12月22日発売	通常版：¥5,040(税込)／限定版：¥7,140(税込)	
DS ジャンル	RPG(新感覚RPG)	冒険
メーカー	ガスト	恋愛
備考	プレイ人数：1人用	育成



ジェラール・ドーチェ
CV:高橋直純
類まれな商才を持ち、首都ヘングストに商館を構える商会の若き長。リーナに行商の基本を伝授する、兄のような頼れる存在である。端整な容姿からは想像しづらいが、昼食をお菓子ですませるほどの甘党でもある。

ファラ・ウェスハイト
CV:千葉紗子
学者養成学園で考古学を専攻する良家のお嬢様。いわゆるツンデレな性格で、自分の家柄を知っても態度を変えなかったリーナを密かに気に入っているものの、"ライバル"としての立場を崩せないでいる。

リュオン・フォルク
CV:岸尾だいすけ
父親にしごかれ大工の修行を積んできた、リーナの幼なじみ。反抗期真っ盛りで、自分で自分の将来を決めたいと家出する。しかし、家出を心配してついてきたリーナとともに妖精の森の放火犯に間違われてしまう。

マルシェラ・ヴァッシェン
CV:野川さくら
シュトラール王国の武闘大会において2年連続で優勝する力量を持ち、王国イチの武人として名を轟かせている騎士。性格は温和で知的だが、家事全般が苦手で、過剰なほどのおせっかい焼きなのが玉にキズ。

主人公
リーナ・アルテリア
CV:小清水亜美
世間知らずなところもあるが、明るくマジメながんばり屋。リュオンとともに妖精の森の放火犯に間違われて、その森の復興の手伝いをすることになる。両親の営む雑貨屋を助けるため、錬金術士の免許を取ったばかり。

リーナの仲間達 み～んな集まれ!!
馬車でのんびり、

新システムの“馬車”をはじめ新たな仲間達や物語の舞台をチェック!

本作は、数々の材料を組み合わせて新しいアイテムを生み出す“調合”が人気の『アトリエ』シリーズ最新作。本作から行商システムが追加され、アトリエライフにより奥深さが増したことは前号までにお伝えしたとおりだ。今回はその行商に欠かせない馬車に関連するシステムの詳細に加え、リーナが行商の道中で訪れる土地の設定、リーナの新しい仲間との出会いを一挙に紹介。好評の連載企画もお見逃しなく!

妖精の森を復興させよう!



▲リーナは火事で焼けた妖精の森の復興に励むことになる。長老の願いを聞き、元の森の姿を取り戻そう。



NEW
【エーゼリン・フリーデン】
CV:花澤香菜
リーナと同い年のヤギ飼いの女の子。動物が大好きで、自らが編み出した動物語で動物と会話できるという能力を持つ。しかし、極度の天然で、彼女の行動が予想不可能な事態を引き起こすこともしばしば。

【ヘレンローゼ・スパダ】
CV:渡辺明乃
女性でありながら、自分のことを「オレ」と呼ぶ腕利き用心棒。多くの修羅場をくぐり抜けてきた実績を買われ、護衛の依頼が後を絶たない。情にもろくて友達想いな男らしい性格だが、お化けだけは大嫌い。

NEW
【キース・リュッセル】
CV:阪口大助
好奇心旺盛で、楽しそうなものにはなんでも首を突っ込んでいってしまう生粋のトラブルメーカー。絵に描いたような自由人であり、彼を知らない人から見れば、言動がまったく理解できない不思議キャラである。

行商の旅!

System ～システム～

妖精の森を復興するため調合に行商に大忙し!

本作は、リーナが行う調合がゲームの進行のカギを握る。シリーズ作品に共通する調合用の材料集めや失敗できない調合でのドキドキ感はもちろん健在だ。また今回は、行商により行動範囲が大幅に広がり、行商の旅を楽しみつつアクティブなアトリエライフを楽しむことができそうだ。そこでここでは、その行商のキモとなる馬車の秘密に迫っていこう。

とことん調合!

▶フィールドで集めた材料をもとに、新たなアイテムが生成できる調合。本作でどんな素材や種類が追加されているのか、気になるところ!





◀キュートなモンスターとのバトルでは、戦闘エリアの敵全員を気絶させるか、外に押し出すのが勝利条件となる。

ほのぼのバトル!

馬車に乗るとできること

新たに判明した馬車の詳細を、ここで一気にチェック!

街から街へ素早く移動できる!

「隣街で○○が高く売れる」といった有益なウワサを聞きつけたら馬車の出番。短期間で現地へ向かうことができるので、いい取り引きを逃さずにすむ!



▶馬車に乗り込み、街から街へ。馬車は、行商に欠かせない移動手段だ。

アイテムをたくさん積み込める!

フィールドで入手した調合で扱う材料を運ぶ際にも、馬車が大活躍。初期の馬車から「ほろ馬車」に乗り換えるなどして馬車の積載量を増やせば、採取地でより多くの材料を入手できるほか、一度に多くの量を運び出せる。





◀▲馬車を買い換えて最大積載量を増やせば、材料を採取する効率が大幅にアップ!

好みの馬車にカスタマイズ可能!

馬車を買い換えるほかに、馬車自体をカスタマイズすることも可能。店で馬車具を購入し、「馬具スロット」にパーツを組み込んでアレンジしよう。



▶馬具スロットに組み込む馬車具により、積載量や移動速度が変化する。

World ～ワールド～

のどかな村から学術都市まで 行商の目的地はバラエティ豊か!

リーナ達の行商の旅では、主に大陸にある街や村が目的地となるようだ。ここでは、大陸に点在する目的地のなかからリーナが訪れることとなる3カ所をピックアップして解説。さらに、そこで出会う住人達の素顔もあわせて紹介していこう。



▲行商で大陸を縦断するリーナ達。地域により、風習や特産品なども変わるようだ。



賢者の街 シューレン

王国最大となるアムル湖のほとりにたたずむこの街は、水と緑をモチーフにした街並みにより観光スポットとして有名。また、王国随一の教育レベルを誇る学校「賢者の学園」を擁しており、ここから数々の著名な学者を輩出している。

TOPIC
"賢者の街"の由来

街の近くにあるアムル湖やフランケ丘陵には古代遺跡が多く存在し、学者達が好んでここに住んだことによる。

鉄の街 フェルゼン



広大な鉱山付近に栄える鉱石と鍛冶の街。男達の多くは鉱山で働く鉱員を、手先が器用な者は鍛冶屋を生業とする。後者は同業者同士のつながりを大切にし、組合を形成している。街の特産品は、鉱石、宝石類、武具、馬車具などが代表的。

TOPIC
組合の"鉄の誓い"とは?

鍛冶屋達が交わした盟約の呼称。街で事件や問題が発生した場合は、強い仲間意識のもとに団結して解決する。



牧畜の村 モーク

王国最北端に位置するケーレ高地のふもとに位置する村。夏でも涼しい気候のもと、豊かな牧草が生い茂る放牧地で、最高級の牛、豚、鶏肉が出荷されている。なかでもチーズやバターなどの乳製品の質は高く、他国でも有名である。

TOPIC
"色白美人"が多い?

モークの村は、大量の乳製品を摂取していることと、涼しい気候の影響で、色白の人がかなり多いらしい。

シューレンの住人



サーシャ・エルメント CV:柴原奈津美

薬屋を営んでいる、読書が趣味の文学少女。メガネでおさげという外見のとおり非常に博学で、賢者の学園でトップをとるほどの才女でもあった。性格は人懐っこく、初対面の相手でも仲よくなれる癒し系。



クリュード・アインハルト CV:井口龍太

雑貨屋で働く、乱暴な口調の店員。賢者の学園の生徒だったが、あまりに問題を起こしすぎて学園から追い出された過去を持つ。しかし、本当はシャイなだけで、たまに思いやりのある言動も見られる。

フェルゼンの住人



セルシ・リーベフラウ CV:天宮綉

錬金術士の資格を取るため、街の薬屋でバイトに励む勤労青年。もともとは鉱山で働く鉱員見習いだったが、錬金術士に憧れて転職。錬金術を独学で勉強しつつ、夢のために資金を稼ぐ日々を送っている。



トーガ・カペル CV:井口龍太

豪快な人柄でリーナを圧倒する、鍛冶屋組合の組合長。街に住んでいる組合員だけでなく、鉱山関係者からも慕われているようで、その人柄によってこの街を仕切っているというフェルゼンの中心的人物である。

モークの住人



ナナリー・セルベーン CV:彩乃羽由貴

笑顔がトレードマークの食品屋の看板娘。しかし、元気いっぱいでカワイイ容姿とは裏腹に、彼女から発せられる言葉は辛辣。リーナの夢見がちな発言を鼻で笑っては小馬鹿にしてくるリアリストだ。

Event Check!!

リーナと新たな仲間の出会いのシーンをキャッチ!

行商の旅ではステキな出会いが待っている。リーナの仲間に加わる2人との出会いのエピソードを公開!



動物語を話す天然少女

NEW CHARACTER : 1

エーゼリン・フリーデン

牧畜の村・モークで出会うのは、"ヤギ飼いのリン" ことエーゼリン。彼女によると、自身で編み出した動物語によって動物はおろかモンスターとも会話できるというのだが……?

天然度100パーセント!?



◀リンは、天真爛漫な言動でミラクルを起こすらしい。



▶ナゾの言語を操るリンにリーナも思わずビックリ。その実力のほどは未知数だ。

NEW CHARACTER : 2

キース・リュッセル

ある日、盗賊団に誘拐されてしまったリーナは、そこで団のリーダー・キースと出会う。キースはリーナが錬金術士であるとわかった途端、友達になろうと言い出す。

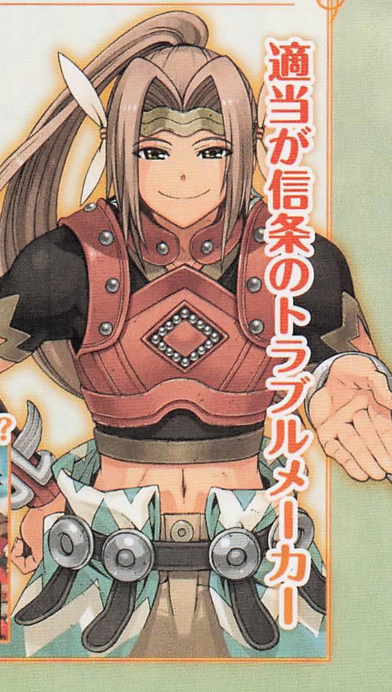


◀悪びれずに釈明するキース。どこか憎めないヤツかも?

何やらトラブルの予感……?



▶なんにでも首を突っ込む性格が災いすることも。



適当が信条のトラブルメーカー

第2回

ようこそ! アトリエの小部屋へ

本作の登場人物の設定画や、デザイナーのコメントを公開するコーナー。今回は“直情型”の2人に迫る！



「自分の将来は自分で決める！」

騎士を夢見る大工見習い

リーナの幼なじみのリュオンは、自身の進路に悩む14歳。大工である父親の跡を継ぐのを不服とし、騎士になりたいと言い放って家出したところを森の放火犯に間違えられる。ちょっぴりツイてない彼の運命は？

デザイナーズコメント

彼の憧れである騎士と家業である大工とで、どちら寄りの衣装にするかが迷いました。最終的には動きやすさを重視させましたが、武器としてハンマーを持たせ、服のデザインに墨壷（すみつぼ）を用いるなど、大工道具もモチーフにしています。（和狸ナオ）

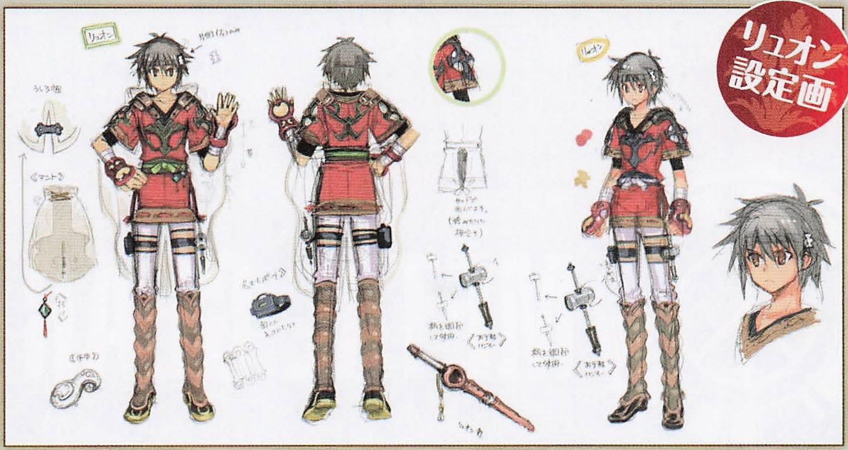
プロフィール

リュオン・フォルク
Luon Volk

CV:岸尾だいすけ

性別:男　年齢:14歳
身長:162cm　体重:52kg
血液型:B型　誕生日:838年10月8日
好きなもの:高い場所（大工の息子としてはベストな答えだけど……）
嫌いなもの:柑橘類、辛いもの

リュオン設定画



お化け嫌いの用心棒

腕の立つ用心棒で、人情に厚く非常に男気あふれる女性。向かうところ敵なしかと思えば、お化けだけは大の苦手。自身の男っぽさを気にしており、そうした見た目とのギャップも魅力的（？）な人物である。

デザイナーズコメント

ヘレンのデザインは目つきが悪い設定に加え、比較対象となるマルシェラがいたためサクサク決まりました。男っぽく見られるのを気にするキャラですが、腕自慢とともに開放的な性格が相まって、背中、お腹と露出が多めですね。後ろ姿は意外とセクシーかも？（和狸ナオ）

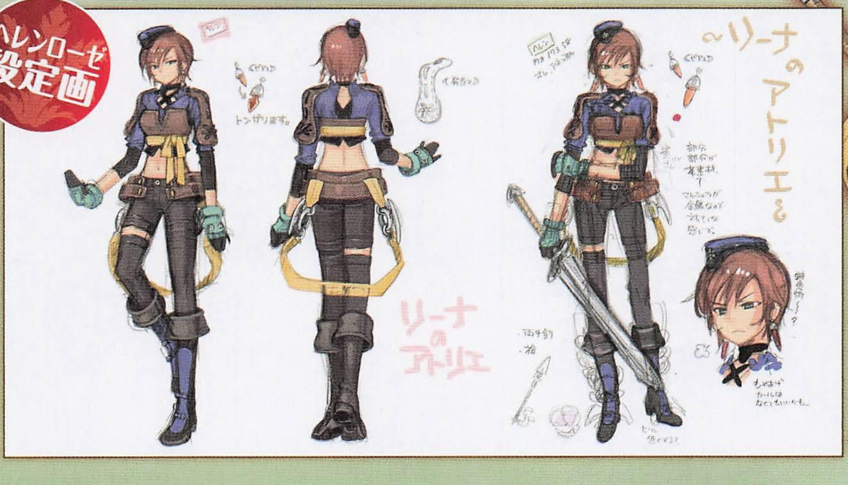
プロフィール

ヘレンローゼ・スパダ
Herrenlose Spada

CV:渡辺明乃

性別:女　年齢:17歳
身長:173cm　体重:58kg
血液型:O型　誕生日:835年8月7日
好きなもの:友情・人情・義理（竹を割ったような性格……）、肉類
嫌いなもの:お化け、ピーマン

ヘレンローゼ設定画





「オレだって……女なんだ……！」

リーナ四コマ劇場
作：高橋恵美





完成形を未完成抑止版から探る





◀渓谷、尾根、砦の3つのエリアで構成されたミッション。2人協力プレイが可能で、敵兵の警備網を突破し、砦の先にある敵拠点に突入するのが目的となる。

1 山岳施設突入ミッションを追加

▶渓谷と尾根のエリアには、協力プレイのみで上れるポイントがある。これらを利用すれば、1人プレイのときとは異なるルートで攻略できる。

協力プレイで新たな攻略ルートを切り開け!



『未体験抑止版』との違いを確認しつつ、完成形の姿を追う!

『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER（以下、MGS PW）』の新たな体験版として、ファンの熱い注目を浴びる『未完成抑止版』。今回はKONAMI公式サイトなどで先行配信された『未体験抑止版』との違いをチェック！　さらに2つの体験版を総括し、そこから浮かび上がってくる完成形の姿を探っていく。

未完成抑止版のダウンロード方法

ダウンロードはKONAMI公式サイト（次ページの欄外を参照）とPlaystation Storeで可能。準備するものは、①150MB以上の空き容量があるメモリースティックPROデュオ(以下、MSD)。②市販のUSBケーブルなど、MSDにデータを保存するための機器。③システムウェアをVer.6.00以上にしたPSP本体。④インターネット接続が可能なPC、及びネットワーク環境。またはインターネットに接続したPS3があればOK（※）。



▲ダウンロード以降の手順はKONAMI公式サイトを参照。

METAL GEAR SOLID®
PEACE WALKER

特別コラム　担当ライター&編集&おしょうが『未完成抑止版』を熱く語る

山岳施設突入ミッションでは思いがけない新発見が続出!

ハムケ（編集）：東京ゲームショウ2009とKONAMI公式サイトで配信された『未体験抑止版』に続いて、ついに新しい要素をプラスした『未完成抑止版』が配信されましたね。
Z（ライター）：2度も体験版を発表する作品って快挙じゃないですかね。1人のファンとしては体験版とはいえ、無料でシリーズの最新作が遊べるのは本当に感謝・感激です。
おしょう：それだけ『MGS PW』にかける意気込みがハンパじゃないってことかも。1人でも多人数でも遊べたり、操作方法やミッションが複数用意されていたり。より作品の完成度を高めるために多くの人にプレイしてもらって、生の意見を聞きたいんじゃないのかな。
ハムケ：それじゃ我々もさっそく感想を。まず山岳施設突入ミッション（上記1）から。
Z：エルード（ぶら下がり）ができる場所があったり、ロケット砲を持っている敵兵がいたりして、これまた新鮮で楽しかったですね。
ハムケ：そうそう。まさかロケット砲を人（オレ）に向けて撃ってくるとは思わなかった。
おしょう：初めてプレイしたとき、スタート地点の目の前にいる敵兵をヘッドショットしたらヘルメットが飛んでビビッたね（笑）。
Z：『未体験抑止版』では「対戦車戦」のミッションに出てくる強化兵だけがヘルメットをかぶっていましたが、『未完成抑止版』では「山岳地帯突入」のミッションに登場する一般の敵兵もヘルメットを着用したタイプでしたね。
ハムケ：だからヘッドショットをすると、ノーダメージなうえに怪しまれるのか。初めて見たときズラが飛んだのかと思ったよ（笑）。

特殊なコマンド入力で可能になるハンタータイプの感触は?

ハムケ：隠し要素のキーコンフィグ、ハンタータイプ（上記2）の操作は試してみましたか？
Z：あの設定って某有名ACTをかなり意識したキー設定になっていますよね。公式ブログの「コジブロ」で、小島監督が「カプコンさんにも了解をいただきながら制作しています」と書いてあったのにはビックリしました（笑）。で、実際にその作品をよくプレイしているおしょうさん。操作感覚はどうですか？
おしょう：方向キーで視点変更。△ボタンで武器を構えて、△ボタンで攻撃。□ボタンで武器をしまう、という操作など、共通点は多いね。だからあのゲームに慣れているプレイヤーなら、違和感なく楽しめるんじゃないかな。
Z：私はシュータータイプに慣れてしまったので……。もう方向キーでカメラを動かすのが難しいんですよね。その時点で挫折しました。
ハムケ：オレも。シュータータイプが最高だと思う。一度体に染み付いた操作方法を変えるのはもうムリかも。『MPO』では視点を方向キーで動かしていたんだけどなぁ。一度慣れると、戻れませんね。不思議、不思議。
Z：新しい操作といえばCQC（上記3）に新たな要素がプラスされたのがウレシイですね。壁にぶつければ「激突+落下」でダメージが2倍。たいてい1回の投げで敵兵を気絶させられます。
ハムケ：あれって、アナログパッドを入力しながら攻撃ボタンで出す直投げじゃできないよね。
Z：1度敵兵を拘束したあと、アナログパッドを入力して投げた場合だけですね。
おしょう：あの敵兵がビターンって壁に張り付くのがキモチイイ。使える場所は限られると思うけど、製品版でもかなり活用できそうだね。

未完成と呼ぶには贅沢すぎ!? 高い完成度を誇る体験版!



◀完成版ではダンボールの種類も複数に！　戦車型ダンボールを使える日が待ち遠しい!!

【※】PSPが無線ルーター経由でネットに接続されていれば、PCを経由せず、PSPだけでダウンロード可能。URLはPCと同じ「http://www.konami.jp/mgs_pw/jp/」

2 隠し要素! キーコンフィグ「ハンタータイプ」!!

隠し要素として変更できる「ハンタータイプ」は、カメラ操作を方向キーで行う点はアクションタイプに近いが、ボタンを離しても武器を構えた姿勢を維持できたり、◎ボタンでCQCを行うなど独自の仕様になっている。操作方法の詳細は右の表を参照して欲しい。なお設定を戻したいときは、オプションで別の操作方法を選べばOK。


◀詳細マップを表示してコマンドを入力。

精密射撃モードの操作について


▲Ⓐボタンを押すと、ボタンを離しても武器を構えた状態に。そこでRボタン+アナログパッドで精密射撃が可能になる。

使用方法 各ミッション中にタブを詳細マップに合わせて、「方向キーを上上下下左右左右、⊗ボタン、◎ボタン（コナミコマンド）」の順番に入力する。成功するとジングルが鳴り、その時点で操作方法が「ハンタータイプ」に切り替わる。

ハンタータイプの操作方法

操作方法	アクション
アナログパッド	●通常時：移動（歩く・走る）●精密射撃モード時：照準の移動
方向キー上 方向キー右 方向キー左 方向キー下	●通常時：カメラの移動 ●精密射撃モード時：左右で肩越しカメラのスイッチ+ スコープの倍率変更（ズーム対応のもの） ●装備品メニュー時：右でアイテムを使用、左で捨てる
Lボタン	●武器を構えていないとき：長く押すと装備品メニューを開く ●武器を構えていないとき：短く押すと装備品の着脱、カメラのリセット ●壁張り付きかホフク状態のとき：エネミーサーチ
Rボタン	●武器を構えていないとき：長く押すと武器メニューを開く ●武器を構えていないとき：短く押すと武器の着脱 ●武器を構えているとき：押している間は精密射撃モードになる ●エネミーサーチ時：敵兵にタグをつける
Ⓐボタン	●武器を構えていないとき：武器を構える ●武器を構えているとき：武器によって攻撃
⊡ボタン	●武器を構えていないとき：CQC、格闘攻撃 ●武器を構えているとき：武器の構えを解除
◎ボタン	●通常時（アクションボタン）：ハシゴを下りる、壁などに張り付く、リロード、スネーク・イン、心臓マッサージなど
⊗ボタン	●通常時：しゃがむ、押し続けるとホフク、走りながらボタンを押すとローリング
SELECTボタン	●通常時：ポーズメニューのオプションでAUTO AIMのオン／オフ、CO-OPS通信のどちらかを選択可能
STARTボタン	●通常時：ポーズメニューを表示

『未体験抑止版』と『未完成抑止版』の2つの体験版で示された『MGS PW』の可能性を総括! 過去の作品とは一線を画する新生『MGS』の魅力に迫っていく!!


▲『未完成抑止版』を遊びつくすことで、秘められている完成形の姿が見えてくるはず!

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER		
2010年発売予定	価格未定	
PSP ジャンル	ACT(タクティカル・エスピオナージ・アクション)	ACT
メーカー	発売元:KONAMI／開発元:小島プロダクション	協力
備考	プレイ人数:1〜4人／オンライン対応	育成

3 CQCがパワーアップ



敵兵を壁方向に投げる!

◀CQCで敵兵を拘束後、壁方向に投げる。すると、激突時にダメージを与え……。



落下時に再度ダメージ

▶さらに地面に落下したときにもダメージが与えられる! ほとんどの場合、1度の投げで敵兵を気絶させられる!!

4 アーティストデモが操作可能

▶前回の記事で紹介したアーティストデモの操作を実際に体験することが可能。操作できるのは、オープニングでパスが紹介されるシーン。画面左に操作方法が表示されたら、それに従ってズームしたり、見る場所を動かしてみよう。



5 新ミッションのランクS獲得条件



砦では上を歩く敵兵を攻撃

◀キル人数0人、危険フェイズ回数0回、4分未満でクリア。この成績を目指そう!



新たな壁紙をゲット!

▶協力プレイでランクSかAを獲得すると、コジプロのロゴが入ったPSP用のイカス壁紙がゲットできる。

アーティストデモもパワーアップ!

ハムケ：そのほか『未体験抑止版』からの変更点で気づいた部分はありました?
おしょう：「オープニング／チュートリアル」ミッションに登場する敵兵が、オレンジ色のジャケットを着ていて視認しやすくなったね。
Z：これも「コジプロ」からの情報なんですけど、プレイヤーが初めて遭遇する敵兵なのでチュートリアル的な配慮で見やすくしたそうです。『未体験抑止版』をプレイしたユーザーの意見を取り入れての改良とのことですよ。
ハムケ：げげ、なんたる高速対応!
Z：「部位ターゲット補正」の精度も上がった感じですね。照準を敵兵に近づけると、自動的にターゲットが合って狙いやすくなりました。
ハムケ：あとミッション選択画面が少し豪華になっていたり、スーツを選択したときに「BATTLE」とか「SNEAKING」とかセリフが入るようになりましたね。ほかには落ちているアイテムを入手したとき、入手したアイテム名の表示色が白色から黄色に変化して、入手したことがわかりやすくなっていたりもします。
Z：細かい部分もいろいろ変わっていますねぇ。
ハムケ：なんだか完成度が徐々に上がって行くのを目の当たりにできて、ちょっとカンゲキ!
おしょう：アーティストデモもグレードアップしていたよね（上記4）。動かしてみた?
Z：やりました! Rボタンでどこでもズームができるようになっていますね。でもってパスが紹介される場面では、最初はフードが透けて、コートが透けて、そして制服が透けていき……。うーわっほうッ! 萌え要素もあるとは（笑）。
おしょう：絵がズームできるのは『MGS BANDE DESSINEE』で採用されていた手法だけど、あのときは止まっている絵を動かすだけだったよね。今回は絵とか、動きとか、効果音のクオリティが格段にアップしているし、物語の内容もあいまって、見ているだけでも楽しかった。
Z：『MGS3』にあった隠し主観のようなもので、隠しズームとかもありそうですけど……。
ハムケ：ボーっと見ているのは禁物かもね。
おしょう：それはそうと「山岳施設突入」ミッションの最速クリアタイムって、どれくらいになるのかな? オレはなんとかランクSを取れるくらいなんだけど（上記5）。
Z：私は最速で2分12秒でクリアしましたが、インターネット上で流れているプレイ動画を見ていると、ツワモノがたくさんいるので、1分台も可能なのかなぁと思っています。ポイントは「SNEAKING SUIT」ですかねぇ。スタングレネードを使えるのが最大の魅力です。
おしょう：そんな超特急でクリアできるんだ。入手できる壁紙も新しくなっているんだよね。
Z：協力プレイでランクSかAを取ると小島プロダクションの主力スタッフが勢ぞろいした実写の壁紙がもらえます。
おしょう：あ、それ欲しい!
ハムケ：じゃ、さっそく挑戦してみますか?
Z：最大2人プレイなので、キミはお留守番。
ハムケ：無念! でも1人でも楽しめるのがこのゲームのいいところ!! キサマの2分12秒という最速クリアタイムを縮めてやるさー。

【KONAMI公式サイト】http://www.konami.jp/mgs_pw/jp/
【コジプロ】http://ameblo.jp/kp-blogcast/

総括!!『MGS PW』のさらなる謎

『MGS PW』の体験版などの配信は、おそらくこれで終了と思われる。そこで最後に、2つの体験版では明らかにならなかった要素をまとめていこう。これらはどんな形で明かされて、どんな驚きが盛り込まれていくのか……。続報に期待したい。



ストーリー展開は?

◀プロローグ部分でスネークは、依頼を完全に承諾したわけではないようだった。出動には別のきっかけがありそうだが……?



登場人物は?

▶プロローグ部分に登場した主要人物はスネークを含め4名。ほかの人物の情報も気になるところ。



装備のカスタマイズは?

◀体験版のスーツ（装備）はアイテムのカスタマイズができなかったが、完成版では……?



フルトンの役割は?

▶フルトン回収システムで兵士を獲得できるのは間違いない。だが、その後その兵士をどのように利用していくのか?



絶対ヒーロー改造計画

地球平和のため戦う、絶対勝利マケレンノジャー！彼の勝利に必要なモノは強さだけではない。今回はヒーローを支える秘密基地に潜入するッ!!



絶対ヒーロー改造計画			
2010年3月11日発売予定	価格未定		
PSP	ジャンル	RPG(ダンジョンRPG)	SF
	メーカー	日本一ソフトウェア	戦略
	備　考	プレイ人数:1人用	育成



ヒーローの活動拠点

アジト作成システム

拠点をカスタマイズして自分だけのアジトを築く!!

ヒーローの正体は誰にも秘密なのがお約束。そこで出番となるのが、ヒーローとその正体を知る仲間の拠点、秘密基地"アジト"だ。アジトは、ヒーローの訓練施設となるダンジョンへの出発地点であるだけでなく、内部に多彩な機能を持つ施設を設置できるなど、カスタマイズも可能になっている。ここでは、自分だけの拠点を築くことができる「アジト作成」システムの3つの特徴を解説！



◀▼宇宙警察署など多彩な施設が存在。見た目も非常にユニークだ。

スタッフコメント　アジトにもヒーローものへのこだわりを詰め込んでます

「アジト作成」システムは、「戦隊ヒーローといえば秘密基地でしょ」というノリでスタート。なんでもカスタマイズできる本作のコンセプトに合わせて、アジトを自分好みに改造できるようにしました。各種機能を持った施設を配置できるほか、その中にいる店員までカスタマイズできます。そのこだわりは細部までいたり、某宇宙刑事における蒸○、行きつけの喫茶店の理解あるマスター、主人公がヒーローであることを知らない家族など、お約束のシチュエーションが再現できるのも魅力です。ぜひ、自分だけのアジトを作って、ヒーローライフを満喫してください！（新川宗平プロデューサー）

STEP 1 ボス戦に挑む&ダンジョンで訓練する際の出発点

アジトは、ラスボスの田中デスダークと戦う&ダンジョンで訓練する際のスタート地点だ。ここでオペレーターに話しかけると、ダンジョンへ移動可能。また、パーツの装備といった戦闘の準備も行える。ラスボス戦への移動手段は不明だが、こちらもオペレーターに送ってもらえるのだろうか？



▲アジトから、TV中継されているラスボス戦へ！



▲パーツを装備すると特殊技が使えるようになる。見た目も変化するので着せ替えだけでも楽しい。



▶ダンジョンで敵を倒してレベルアップ&パーツ入手を繰り返して、ラスボスを倒す力を身につけろ!!

本当の主人公は気弱な少年！

上の凛々しいマケレンノジャーの中の人は、実は初代の一文字ピロ彦。2代目マケレンノジャーである主人公は、下のとおり見た目や能力などすべてが平凡で地味な少年だ。



Pick Up 着せ替えに使える新たな装備パーツ

さまざまな装備パーツのうち、新たに判明した4つを紹介。邪眼は食らった敵の技をマネして使う、カースハンドは呪われた腕で敵を攻撃する、ナパームボディは通常の防御では1ターンに1回しか防げない敵の攻撃を何度も防げるといった効果を持つ。また、バットウィングを装備するとマップ上の地雷を回避できる。











ヒーローの身体に続く新たな改造!? 「アジト作成」システムが判明!!

本作は、新米ヒーローとなってラスボス戦とダンジョンでの特訓を交互に繰り返しつつ、最終決戦における勝利を目指すダンジョンRPG。1人で迷宮を攻略するダンジョンRPGの楽しさに加えて、全5部位に装備できる多彩なパーツを使い分ける"着せ替え"要素も楽しめるのが特徴だ。今回は、パーツを能力アップに使う「改造」に続く新たなカスタマイズ要素「アジト作成」システムを紹介！



▲ヒーローの訓練施設となるダンジョンは、ランダム生成式となっており、罠などの仕掛けも非常に豊富。

STORY "一般人"から一気に"全世界のヒーロー"に！

"2代目マケレンノジャー"である主人公と悪魔将軍・田中デスダークとの対決は全世界注目の的。2人の対決はテレビで生中継され、人々はその模様を固唾を呑んで見守っている。しかし、主人公は交通事故で死んだ先代のマケレンノジャーから変身ベルトを受け継いだだけの一般人で、ヒーローらしいパワーや特殊能力は何もないのだった。"全世界のヒーロー"として、絶対に負けられない状況に追い込まれた"平凡な人間"の主人公は、どう立ち向かっていくのか!?





◀▲ヒーローは人々の期待を一身に背負い戦うことになるのだ。

"アジト"のヒミツに迫る!!

STEP 2 フリースペースに自由に設置できる施設

アジトには、自由に施設を設置できるスペースが存在。施設の種類は右のようにさまざまで、設置すると能力アップや戦闘のサポートなどの機能が利用可能になる。また施設には、そこで働くキャラを配置でき、配置したキャラに話しかけることで、各種機能を使える。なお、設置した施設は自由に撤去することもできる。



▲施設の住人は、なんと敵。配置（配役？）は変更可能だ。



◀施設にはマイホームも存在。中では新妻がキミを待つ!?

システム大予想 I 施設で働くキャラクターは自由に選べる!?

敵のなかには、戦闘で倒すとアジトの住人になり、施設で働き始める者がいるらしい。マイホームに「妻」としてかわいいハーピーを配置したり、宇宙警察署に「刑事」としてコボルトを配置して"犬のおまわりさん"にしたりと、住人の個性に合った役割を考えるのも楽しいかも？

代表的なモンスター

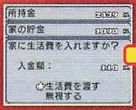


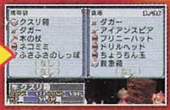
設置可能な主な施設

マイホーム



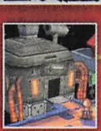
マイホームを設置すると、パーツなどのアイテムを保管できる倉庫機能が使えるようになる。また「家に生活費を入れる」要素も存在。詳細は不明だが、どうやら新妻にお金を渡すと機能が拡張されるらしい。



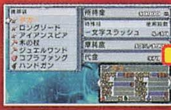


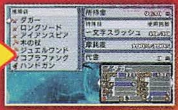
▲家にお金を入れると機能が拡張。貯金が増えると保管できるアイテムの数も増える？

鍛冶屋



本作の武器＆防具パーツは、使う（攻撃する、もしくは敵の攻撃を受ける）と消耗してコンディションが悪化していく。鍛冶屋は、コンディションが悪化した武器＆防具パーツを修理・メンテナンスできる施設だ。





▲赤い数字が消耗の具合。特殊技も使用回数に制限があるが、その回復は鍛冶屋で行える。

宇宙警察署



宇宙警察署は、ダンジョンで簡易的な着せ替えができる機能（下で解説）を備えている。間接的に宇宙の平和を守る施設!?

行きつけの喫茶店



名称だけが判明している謎の施設。喫茶店であるだけに、飲み物を飲んだりすることでエネルギーの回復ができる？

STEP 3 ダンジョンで施設の恩恵を受けられる施設効果

ダンジョンで施設の機能を利用できるのが施設効果だ。これはコマンドの「施設効果」を選ぶことで使用可能。その内容は施設ごとに異なり、例えばマイホームの場合は、倉庫機能ではなく新妻の「愛妻弁当」の宅配サービスを受けられる。また宇宙警察署なら、アジトで事前に設定しておいたパーツのセットに装備を変更する「装着」を利用でき、鍛冶屋は武器や防具の出張修理サービス。施設効果をうまく使えば、どんなピンチも大丈夫!?

主な施設効果

愛妻弁当

「愛妻弁当」を使うと、新妻がダンジョンまでやって来て、その場でお弁当を作ってくれる。効果はもちろん、弁当を食べることによるエネルギー回復だ。

▶コマンドを選ぶと出来たてアツアツの弁当が！





装着

アジトで設定しておいたパーツを呼び出して、装備を変更する。これでキミも通常の状態からさらにパワーアップする、2段階変身が可能に！

▶「装着」で人間型からメカ型のヒーローに！





システム大予想 II 設置した施設の種類ぶん施設効果を使用できる？

公開された「装着」の画面写真では「施設効果」で選べるコマンドは「装着」のみ。これはアジトに設置した施設が宇宙警察署だけという可能性があるが、実は事前に使う施設効果を1つ設定する形式である可能性もある。前者なら、設置した施設の種類ぶん施設効果を利用できそうだが、果たして真相は？





▲▶選べるコマンドが、事前にパーツを設定した「装着」だけなのは寂しい。やはり弁当や修理など、ほかの効果も選びたいところ。

“暁”から“黄昏”へと続く

発売迫る本作の見どころを先行チェック!

隣国アエルゴから和平の使者として、アメストリスを訪問したクラウディオ王子。そして、時を同じくしてやって来た少女・エレナ。2人がこの国に来た目的がついに明らかに……。今回は物語を象徴するイラストを公開しつつ、本作のエピソードを紹介！



鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST ―黄昏の少女―			
2009年12月10日発売	¥6,090(税込)		
Wii	ジャンル	AVG	ACT
	メーカー	スクウェア・エニックス	謎解
	備　考	プレイ人数:1人用	

機械鎧技師ウィンリィ・ロックベルの華麗な事件簿

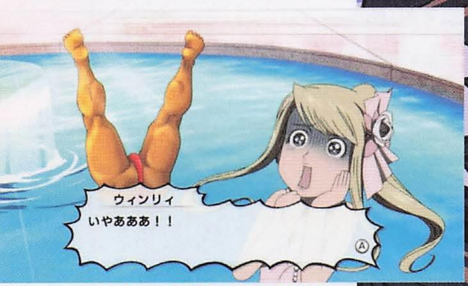
ウィンリィが名探偵に変身!

アームストロング邸でのお茶会の最中に発生した、ロイ・マスタング殺人未遂事件。完全密室の状況を前に、職人探偵ウィンリィが事件解決に立ち上がる。だが、関係者全員、果ては被害者や探偵本人までもが挙動不審で、捜査は混迷の度を増すばかり。果たしてウィンリィは、事件の犯人を捜し出せるか!?





◀犯人の手掛かりを追うほど、誰もが怪しく感じる今回の事件。犯人を見つけられるか!?



大佐の命を狙ったのは!?

▲まさかの第二被害者が!?　犬●家を彷彿させるような光景を前に、ウィンリィの絶叫が響き渡る！

物語の終着駅は近い—。



コミックス16巻へ続く物語として、今年の夏に発売された『鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST —暁の王子—』。そこで残された謎は、この続編ですべて解き明かされる！

ウィンリィ・オン・ステージ

入院中のエレナを励ませ!

相次いで事件に巻き込まれ、すっかり落ち込んでしまったエレナ。その彼女を元気づけるため、エドとアル達は“リゼンブール歌劇団”を結成する。エドが錬成した脚本は、エレナを喜ばせられるだろうか……!?



▶大佐達をも巻き込み、ウィンリィが団長として劇を指揮する。



▲アルがロボに!?　侍や風来坊に勇者の登場と、脚本は奇想天外！

東方指令 ラストミッション

失踪したアエルゴ王子を捜せ!

失踪したクラウディオ王子にかけられた、テロの主犯容疑。その裏にはアエルゴとの全面戦争を狙う者の邪悪な思惑があった。最悪の事態を避けるため、マスタング大佐は部下たちに、王子を保護せよと命令を下す。



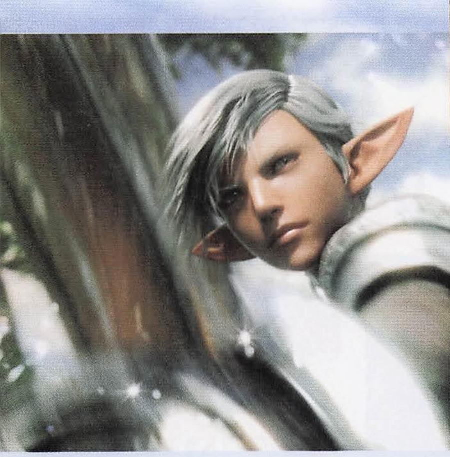
◀王子が一緒に連れてきた博士が、失踪事件のカギを握る!?

KEY MAN

ヒルデブラント博士



マッドサイエンティストだが錬金術の知識は本物。技術博覧会ではエドと手合わせした。







戦闘で主役となる、多彩な武器の数々。
そんな武器にスポットを当てながら、
クラスごとの戦闘能力を予想する!!

FINAL FANTASY XIV ONLINE

ファイナルファンタジーXIV

武器を知る者、クラスを制する――

※左の2人が語っている武器の由来は現実世界のものであり、『FF XIV』における由来や性能などとは一切関係ありません。

クラスごとに異なる、さまざまな"武器"を解析!!

装備する武器や道具によってクラスが変化する本作では、実に多様な種類の武器や防具が登場。さらに、同じ種類の武器でも、攻撃方法などが異なる複数のタイプが存在する。このため、1つのクラスだけを極める場合でも、武器ごとの特徴を把握し、使い分けていくことが重要となるだろう。今回は、そうした武器の特徴を2人の店長(!?)が紹介する!!

今回登場するのはこの2人!


P&Bマート店長

←前世では何かの団長だった、雑貨屋「Pea&Berryマート」の店長。武器に関しては、短剣と長剣の区別もつかないド素人。


O晶堂店長

➡転生してふさふさになった、完全会員制の秘密の店「O晶堂(おしょーどう)」の店長。いろんな武器の由来に精通する武器マニア。

ファイナルファンタジーXIV			
2010年発売予定	価格未定		
PS3	ジャンル	RPG(MMORPG)	冒険
	メーカー	スクウェア・エニックス	育成
	備考	オンライン専用	協力
2010年発売予定	価格未定		
PC	ジャンル	RPG(MMORPG)	冒険
	メーカー	スクウェア・エニックス	育成
	備考	オンライン専用	協力



真の漢なら「拳」で語れ!!

己の拳を一番の武器とする格闘士。そんな彼らが頼りにする、近接攻撃専用の武器「闘器」の秘密に迫る。





店長オススメ! 護拳ヒマンテス

ウルダハの公式拳闘試合に採用される軽闘器。革を脂に浸して作られており、拳の保護効果が高い。

Weapon Check!!

P&Bマート店長(以下P): ねぇ、O晶堂さん、素手で殴ったら手が痛いよ!
O晶堂店長(以下O): そんなあわて者にはヒマンテスだ。これは、古代のボクシンググローブに由来する武器で、本来は拳を護るために使われたものだ。
P: 試合に使うだけあって、安全面に優れているというわけだね!
O: こいつを極め、拳闘試合とやらのチャンピオンを目指すのもいいな!!



骨拳ホラ

獣の骨や甲殻などから削り出された闘器。拳に獣性が宿るといわれるが、耐久性はやや低め。

Weapon Check!!

素材によってはリーズナブルになりそうだね。それと獣性が宿るのも気になる! 獣の技が使えるならいいけど、使いすぎると獣の姿に変化しちゃうとかだったら……。 (P)



剛拳セスタス

対魔物デスマッチに使う重闘器。革でおおわれた握輪にはスパイクが取り付けられている。

Weapon Check!!

古代ローマの拳闘士が好んだ、堅い革を拳に巻き付けたグローブ兼用の武器だ。『FF XIV』では、重さを生かした武器のようだが、魔物に対する特殊効果もありそうだな! (O)



鉄拳メタルナックル

掌に握り込んで使う、輪状の金属闘器。自身の重量が加算されるため、衝撃力が高い。

Weapon Check!!

鉄製の闘器、いわゆるメリケンサックだな。純粋に攻撃力だけを求めるなら、これがオススメになりそうだ。ただ、攻撃以外の付加価値はあまり期待できないかもな。 (O)

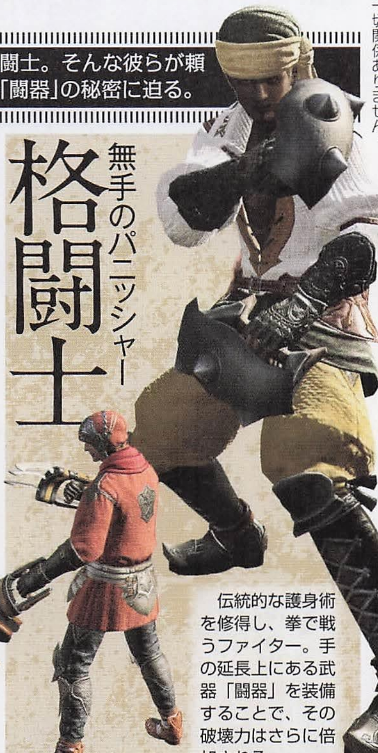


闘爪バグナウ

相手を引き裂くことを主体にした東方伝来の暗器。爪内に毒を仕込むこともできる。

Weapon Check!!

名前の由来は、「虎の爪」という意味を持ったインドの暗殺武器だ。いろいろな追加効果を与えられそうで、さらに打撃以外の攻撃属性にも期待したいところだな! (O)



無手のパニッシャー 格闘士

伝統的な護身術を修得し、拳で戦うファイター。手の延長上にある武器「闘器」を装備することで、その破壊力はさらに倍加される。

クラス考察 1 格闘士

格闘士の使う闘器は、その拳の破壊力を増すほかにも、拳を護るタイプや防御タイプのものが存在する。また、投輪チャクラムという、飛び道具の装備も可能。これは、敵の懐に飛び込んで戦うとき、相手の注意をそらすことを目的に使われるようだ。



「剣」の戦いこそ正統派!!

剣と楯を装備して戦う、スタンダードなアタッカー、剣術士。攻防に優れる彼らの得物の一部を解説!!



攻守自在のディフェンダー 剣術士

短剣、長剣、諸刃の直剣、片刃の曲刀と、幅広い種類の片手剣を主な武器とするファイター。楯を持つことで、味方を護る役目も担える。

クラス考察 ② 剣術士

剣術士は、楯を持てば仲間を護る重戦士、片手を空ければ攻撃主体の軽戦士と、状況に応じて臨機応変に役割を変えられるのが特徴。さらに短剣は投げることもできるので、戦術の幅も広い。さまざまな戦いで活躍できる、バランスのいいファイターとなりそうだ。



古代剣グラディウス

今でも剣闘試合でときおり使用される旧式の歩兵剣。剣身が短いぶん、丈夫で取り回しが簡単。

Weapon Check!!

古代ローマの剣闘士が使った、70cmくらいの小型剣だ。実は出自は「スパタ」と同じものだ。『FFXIV』では、かなり小型なので、投げて使うこともできそうだな。　(O)



翼剣ホークテール

翼状に開閉する鍔を備えた長剣。軽量、鋭利、華麗で、上級騎士の護身用として、高い人気を誇るという。

Weapon Check!!

出自については不明だが、見た目は、軽く素早い攻撃を主体にする軽剣のようだな。さまざまな使い方ができそうだ。開閉式の鍔も再現されるといいな。　(O)



機関楯ランタンシールド

店長オススメ!

からくり楯と呼ばれる特殊な楯。剣身を備えた攻防一体型で、内部に角灯も仕込まれている。用途が広いぶん、扱いは難しい。

Weapon Check!!

P：ねぇ、O晶堂さん、剣と楯を使い分けて戦うのって、面倒だよ！
O：そんな怠け者にはランタンシールドだ。これは16世紀頃のイタリアで作られた、楯と剣身のついた篭手が一体となった武具だ。さらにその名のとおり楯に角灯を取り付け、その灯りで相手の目をくらますことができたというぜ！
P：角灯のギミックも再現されてるといいね……って、よけい面倒じゃない？



円楯ラウンドシールド

広く普及している一般的な円形の木製楯。表に霊的な意味の図柄が描かれることが多い。

Weapon Check!!

中世の西欧諸国で多用されていた円形の楯だ。大きさはまちまちで、大きいものは1メートル近くあったというぞ。『FFXIV』では、紋様に魔法的な効果もありそうだな。　(O)



万能剣バスタードソード

長い握りと刀身を持った幅広の直剣。ウルダハ剣の切断、イシュガルド剣の刺突、双方の長所を備える。

Weapon Check!!

「雑種の」という意味を持つ、片手、両手兼用の剣だ。もともと、「突く」と「斬る」の両方をこなすための剣だが、それは『FFXIV』でも同じのようだな。　(O)

武器の種類はまだまだ存在!! いろいろな武器を使いこなせ!!



斧術士

巨大な斧を振り回すファイター系のクラス。重い武器を用いた、一撃必殺の攻撃を得意とする。

両手斧(?)

両手持ちの大型斧。一般的に剣よりも重く、攻撃力が高いかわりに攻撃感覚は長くなりそうだ。

Weapon Check!!

形状は『FFXI』でのギガントアクス系に近いな。斬るより叩きつぶすタイプの武器だろう。取り回しは難しそうだが、そのダメージには期待できそうだ。　(O)

斧系の武器を大予想!!

片手斧と両手斧の2種類が予想されるが、斧術士で両方使えるのか、片手斧だと別のクラスになるのかは不明。『FFXI』では、両手斧ならアクス系、ブージ系、アムード系、片手斧ならアクス系、ピック系、タバール系などがあり、これらの登場に期待できそうだ。また、投げ斧であるトマホークで、遠距離攻撃が可能になるとも予想できる。



槍術士

槍を使って戦うファイター。突く、斬るといった攻撃のほか、投槍による遠距離攻撃も可能。

両手槍(?)

槍術士が一般的に使う細身の槍。ほかにも、斬る、打撃といった攻撃ができるものもある。

Weapon Check!!

見た目は、突いて使う一般的なスピア系の槍だね。槍はもともと刺突を目的にした猟具らしいよ。野生動物を狩るために用いるのが王道の使い方かもね！　(P)

槍系の武器を大予想!!

武器の特性的に、両手持ちが基本となりそうだ。また槍は、突き、打撃、斬撃といった攻撃方法が可能となる模様。とすれば、順にスピア系、ランス系、薙刀系がそれらに該当するといったところだろうか。『FFXI』では突き系の攻撃が主だったが、本作ではさまざまな攻撃方法を切り替えながら戦う、オールマイティなアタッカーになる可能性も……？



弓術士

弓を使って攻撃するファイター系のクラス。反撃を受けずに遠距離から攻撃することもできる。

ロングボウ(?)

狩猟や戦闘に用いられる遠距離攻撃武器。矢の種類によって、さまざまな効果がありそうだ。

Weapon Check!!

弓は遠距離からの攻撃を目的とした武器だが、本来は猟具としての側面のほうが強い。警戒心の強い野生動物を遠方から仕留めるときに活躍しそうだな。　(O)

弓系の武器を大予想!!

弓の種類に加え、矢にどんな種類があるかが気になるところ。さまざまな追加効果のある矢を使い分けられれば、戦い方に幅が出そうだ。また、銃などの射撃武器の存在も気になるところ。これらは腕力を必要としないため、弓とは別のカテゴリーとして扱われることが多い。『FFXI』ではともに狩人の領分だったが、本作ではやはりクラスが変わる!?

TOPICS 12月17日発売の『FFXIII』に『FFXIV』で使えるコードがついてくる!

12月17日に発売される『ファイナルファンタジーXIII』には、『ファイナルファンタジーXIV』のゲーム内で使えるアイテムを入手できる「レジストレーションコード」が付属する。アイテムの内容はまだ未定だが、初回だけの封入特典となっているので、ぜひ手に入れておこう！


FINAL FANTASY XIII
巻頭特集60ページ
12月17日に発売される全世界待望の『FF』シリーズ最新作を、60ページの大ボリュームで徹底紹介！ 世界観やキャラクター、そしてシステムなど、『FFXIII』のすべてを凝縮してお届けする!!
［別冊付録］52ページ
年末年始はこの1冊
ジャンル別
PS3＆PSNソフト100選
・コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2
・アサシン クリードII
・FINAL FANTASY XIV
ほか 新作情報が満載
12月3日発売 定価￥880(税込)
DENGEKI PlayStation 3
電撃PlayStation 創刊15周年！
おかげさまで、電撃PlayStationは創刊15周年を迎えます！ 誌面では、15周年記念特集や、特別プレゼント企画も！
DENGEKI PlayStation 3＆電撃ゲームスとあわせ、12月は電撃のゲーム雑誌が毎週発売！ 要チェック！
12月は電撃のゲーム雑誌がアツイ！
12月3日(木)発売 DENGEKI PlayStation 3
12月11日(金)発売 電撃PlayStation Vol.461
12月17日(木)発売 電撃ゲームス Vol.4
12月25日(金)発売 電撃PlayStation Vol.462

電撃ゲームスMANIAX

企画満載!! やり込みはより深く、プレイスタイルはより広く、マニア視点で遊びを追求!!


ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル **クリスタルベアラー**



モンスターハンター3(トライ)






光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-

P.118 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル **クリスタルベアラー**
P.134 **モンスターハンター3**(トライ)
P.146 **光の4戦士** -ファイナルファンタジー外伝-
P.154 **鉄拳6**
P.164 **シュタインズ・ゲート**
P.166 **3Dドットゲームヒーローズ**
P.168 **ドラゴンクエストIX** 星空の守り人
P.170 **ファイナルファンタジーXI**
P.180 **Ys SEVEN**(イース セブン)

連載企画

P.142 **電撃モンハン組合**
辻本氏、木下氏、小嶋氏のインタビューを掲載!
P.160 **電撃サガ・アーカイブ**
豪華スタッフによる記念イベントをレポート!
P.172 **下剋上列伝 Halo 3: ODST**
2つの凶星「ロスト・デンジャラスコンビ」結成!
P.174 **諸国漫遊企画 戦国城めぐり**
ついに城が登場! 大坂城と豊臣家に迫る!
P.176 **DRF 電撃レーシングファクトリー**
FR・MRを乗りこなせ!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
P.178 **乙女的ゲームス白書**
乙女たちによる『Wii Fit Plus』あれこれ活用法!
P.181 **アーマード・コア レイヴンズレポート**
全国大会シーズン2に向けた予習、復習企画!



ヒーローをプレイする快感。果てしなきやり込みの喜び。その根源を知りたくて。

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル **クリスタルベアラー**			
発売中(11月12日発売)	¥7,340(税込)		
Wii	ジャンル	A・AVG(アトラクション・アドベンチャー)	ACT
	メーカー	スクウェア・エニックス	冒険
	備考	プレイ人数:1〜2人	協力

圧倒的な自由度と主人公レイルのヒーローとしての活躍が爽快感を生む『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー(以下、クリスタルベアラー)』。ついに発売された同作品の魅力を、制作にかかわったスタッフの声や、サウンドコンポーザーへのインタビューなどを通じて感じてみよう。



『クリスタルベアラー』ついに離昇!
そのおもしろさの根源にあるものとは?

ヒーローを体感する。この『クリスタルベアラー』のコンセプトは、フレーズだけを聞くと、なんだかライトなゲームに感じるかもしれない。確かにWiiならではの直感的なプレイ感覚はライトである。だが、そんなプレイ感覚が機能する『クリスタルベアラー』の世界は、とてもとても自由度が高く、驚くほど細部まで緻密に作り込まれている。主人公レイルの異端の能力である「引力」を駆使して世界を探索するたびに、私達プレイヤーは、さまざまな驚きと発見を目にする。「えっ、こんな魔物のリアクション、初めて見た！」「こんな方法で、魔物を全滅させられるのか……」「えっ？　借金まみれになっちゃった……」。こんな驚きと発見は、プレイヤーの“アプローチの仕方＝アイデア”に依存している。プレイヤーが考え、試してみた結果、それに対する“回答＝リアクション”が発生し、これが驚きと発見に直結。さらに、すさまじい量のやり込みにも連結する。

こんなおもしろさとは別のベクトルに存在するのが、ヒーローを体感することによる“爽快感”というおもしろさだ。主人公であるレイルは、本当に、本当にカッコよく、くよくよすることなく、何者にも縛られない。とにかくヒロイックである。「俺に任せろ」、このレイルの言葉は『クリスタルベアラー』の各所で見られるセリフだが、ヒロイックな彼を端的に最もわかりやすく表現している。レイルのキャラクター性のみならずバトル自体も爽快だ（慣れてくればという前提はあるが）。プレイアブルイベントもスムーズにスピーディーに進行し、これも爽快である。

驚きと発見から連結するやり込み、そしてヒーローを体感することの爽快感。この2つのおもしろさが同居できたのはなぜなのか？　その根源を知りたくて、超大人数の制作スタッフに『クリスタルベアラー』のあれこれ、そして作品に込められた想いを問う。

テーマパーク的なバラエティ豊かな遊びが詰まった『クリスタルベアラー』

ストーリー中に次々と発生するプレイアブルイベント、引力を操る力を利用した緊張感のあるバトル、レイルの力に対して反応する人物や魔物のさまざまなリアクションなど、『クリスタルベアラー』は、とにかく遊びの要素が盛りだくさんで、「テーマパーク」的なイメージを持つといえる。P.120からは、制作スタッフのコメントを掲載しているが、それとともに、このイメージを形作っている要素を、ここにあげた6つのテーマに分けて紹介していく。ストーリーの序盤で楽しめるものが中心となっているが、そのバラエティに富んだ魅力の一端は十分に感じてもらえるだろう。



BATTLE

引力を操り、魔物を蹴散らすバトルでは、魔物の力を利用することで、いつもとは違った戦い方も可能。正攻法でいくか、トリッキーな戦法でいくか、その選択しだいで有利にも不利にもなる。



REACTION

レイルが持つ引力を操る力を用いて世界にある物や人物に干渉すると、リアクションが返ってくる。リアクションのバリエーションは非常に豊富で、驚きの結果になることもしばしば。



COLLECTION

レイルの行動によって獲得できる勲章（AWARD）や、レイルの背中を飾るエンブレムなど、コレクション要素も充実。勲章のデータは引き継がれるので、複数回プレイへのやる気も駆り立てられる。



STORY

『FFCC』シリーズの魅力の1つは壮大で劇的なストーリー。もちろん本作でも骨太なストーリが展開。次々と発生する驚きのイベントの数々が、プレイヤーをグイグイと作品世界に引きずり込んでいく。



RLAYABLE EVENT

普通ならムービーなどで描写されるようなイベントを、ゲームとしてプレイできるのがプレイアブルイベント。ストーリーの随所に挿入され、ヒーロー気分やスリルをよりいっそう感じさせてくれる。



EXTRA

ミニゲームなどの、お楽しみ要素も満載。すべてを遊んでみるのもよし、お気に入りのものを見つけて極めるもよし。プレイスタイルに合わせて楽しみ方を考えていい。

私達の想いが詰まった『クリスタルベアラー』の魅力に触れてほしい

プロデューサーから声優陣まで

制作スタッフ達による情熱的メッセージを公開！

約3年という長期に渡った『クリスタルベアラー』の制作。その間の苦労話や制作を終えての感想などについて、声優陣を含む制作スタッフ78名からそれぞれコメントをいただいた。本作には、どういった人々が想いを込めたのか、その想いはどんなものなのか、各コメントからそれらを知ってほしい。

コメントとアイコン、番号の対応

スタッフのコメントは下の項目について、それぞれ掲載しており、各項目はアイコンと番号で対応させている。なお、スタッフ名の右に示しているキャラクターの画像はそのスタッフのお気に入りのキャラクター。

役割 制作における役どころ
GAME 特に心に残っているゲームタイトル
感動 影響を受けた（感動した）音楽、映画など
1 具体的な制作作業の内容と『クリスタルベアラー』で特に注目してほしいポイント
2 制作中に起こった印象的な出来事など
3 制作を終えての感想
4 『クリスタルベアラー』という作品をひとことで表すと？
5 次回作があるとして、こだわりたい部分

「CHARACTER CHECK!」に掲載している各キャラクターの声優のコメントに対応する質問については下のとおり。
A キャラクターの第一印象を教えてください。その印象に変化はありましたか？
B お気に入りのセリフを教えてください
C 印象に残ってるシーンはありますか？
D 主人公レイルの印象を教えてください（保村氏を除く）
E 『クリスタルベアラー』を遊ぶユーザーに向けてメッセージをお願いします

01 PRODUCER/SCENARIO/SPECIAL STAGE PLANNER
河津 秋敏 カワヅ アキトシ



役割 ボス。シナリオとプレイアブルイベントの担当。
GAME 『Ultima Ⅳ』ということにしておきましょうか。価値観の転換に果敢にチャレンジしたLord Britishの傑作です。
感動 「宇宙英雄ペリー・ローダン11巻：核戦争回避せよ！」（小説）。これに出会わなければまったく違う人生だったと思うので。

COMMENT
1 シナリオとプレイアブルイベントの担当です。シナリオの節目にはボスバトルというのが、RPGのお約束ですが、『クリスタルベアラー』では多くのプレイアブルイベントで盛り上げるようにしています。自然な流れでストーリーとゲームの両方を楽しんでもらえると思います。
2 どういうゲームなのかが、会社やスタッフになかなかわかってもらえず苦労しました。スクエニメンバーズでのモニター会で、ユーザーの方々が自然に楽しんでくれているのを見て、ホッとしましたね。
3 オープンフィールドでのストーリー表現とゲーム性の融合という点では、まだまだやり切れてないですね。単なるミニゲームやクエストの集合体のレベルは超えていると思うのですが、もっと楽しくて盛り上がるものができると思っていますので。
4 自由。
5 オープンフィールドでの楽しさ、感動を、もっと突き詰めていきたいですね。

02 DIRECTOR/MAIN CHARACTER DESIGN
板鼻 利幸 イタハナ トシユキ



役割 ディレクター、メインキャラクターデザイン。
GAME 『Portal』。1つのシンプルな発想から今までになかったパズル性が生み出されているとともに、登場人物がプレイヤーキャラ1人だけなのに引き込まれるドラマ性には驚きました。今は『真・女神転生 STRANGE JOURNEY』を夢中で遊んでいます。
感動 将棋好きなのもあって、羽海野チカさんの「3月のライオン」（漫画）の続きが楽しみです。毎回グッとくる展開にやられています。

COMMENT
1 勲章メニューには手に入れるためのヒントが表示されていきます。勲章を得る過程でさまざまな発見がありますので、ぜひトライしてください。
2 悪玉の1人にしようと思っていたキャラクターが、列車の車掌さんになっていたのを見たときはたまげました（笑）。
3 ベルとクァイスももっといじれてもよかったですね。
4 お茶の間冒険島。
5 「オープンフィールドに遊びがてんこ盛り」という点は、さらに追及してみたいですね。もっと恐る恐る入って行くような、お化け屋敷のようなエリアもあってもおもしろいかも。

03 SCENARIO/BATTLE PLANNER
山内 一弘 ヤマウチ カズヒロ



役割 主にシナリオ、バトル担当。
GAME 最近だと『トゥームレイダー：アンダーワールド』。マヤの遺跡をバイクで攻略するっていう発想がぶっ飛んでると思いました。『PROTOTYPE』も捨てがたいけど、日本語版出てないし……。
感動 漫画なら「ジョジョの奇妙な冒険」シリーズ。

COMMENT
1 主にシナリオプロット作成とレイルや魔物のアクションの企画を担当しました。魔物のリアクションは開発コスト度外視で詰め込みましたので、たまには攻略は放棄して観察しながら遊んでやってください。
2 魔物のリアクションはすべてのグラフィックセクションを巻き込んだうえに、プログラマーに実装をお願いすることばかりでしたので、怒られた思い出が多いかも……。その甲斐あって、ケレン味だけじゃない魅力があると思いますので、ぜひお試しください。
3 いろいろ思うようにいかないことが多く大変だったんですけど、正直なところ、まだまだ全然作り足りない気持ちでいっぱいです。開発者というのはそういう人種なんです。ごめんなさい。
4 ファイナルクレイジー。
5 今回はほぼ新作なので、こちらから提案させてもらってる感じですが、ゲームは遊んでもらってナンボですので、遊んでくれたみなさんがおもしろいと感じてくれたところを強化しつつ、何か新しい驚きを用意したいです。

04 BATTLE PLANNER
山岸 岳史 ヤマギシ タケシ



役割 バトルプランナー。魔物担当。
GAME 『グランド・セフト・オート』シリーズ全般です。最近だと最新作の『Ⅳ』です。プレイスタイルを縛らない自由度の高さが魅力です。
感動 「珍遊記」をはじめとする漫☆画太郎先生の作品全般です。

COMMENT
1 担当パートは魔物周り全般（企画立案、データ作成、バランス調整など）です。注目ポイントは魔物達の多彩な行動です。レイルの行動に対して、さまざまなリアクションを返しますので、ただ倒すだけでなく、いろいろちょっかいを出してみてください。
2 休日出勤時にはおやつの差し入れがあったりなど、チーム内の雰囲気が和気藹々としていて、楽しい開発現場でした。この雰囲気はいい意味でゲーム内容に影響を与えたと思います。
3 開発期間は長かったですが、そのぶん完成したという達成感もひとしおです。魔物の行動はまだまだ増やしたかったですね。
4 まさにキャッチコピーの「プレイ、ヒーロー」です。
5 魔物などのキャラクターの行動に、さらなる磨きをかけたいです。

CHARACTER CHECK!

CHARACTER NO.1
LAYLE
―レイル―



引力を操る力を備えたニュータイプヒーロー

本作の主人公で、引力を操る力を持つクリスタルベアラー。決して物怖じせず、どんな事態にも果敢に挑む前向きさを持ち、それを見事にやりとげる力量も備えた頼れる青年。一方で、温和なクラヴァット族らしいお人よしな一面も持つ。



▲負けん気が強く、任務を邪魔された借りを返すべく、アミダテリオンの行方を追う。

VOICE ACTOR'S COMMENT
レイル役 保村 真

A さわやかイケメン（笑）。演じていくうえで、ポジティブだし、頼りになるし、まさにHERO！　と感じました。こんな兄キがほしかった……。
B 「イィィィィヤッホゥーーーー!!」。この一言にレイルのすべてがつまっています（笑）。
C いろいろな人との出会いや、別れのシーンはやっぱりグッときます。
E シンプルに、楽しく遊んでくれたらうれしいです。主人公もまっすぐでスカッとしたヤツなので、爽快感ありまくりで楽しんでください！

制作スタッフの最も印象に残ったセリフはコレ！ 番外編1

※1～3位のセリフはP.123に掲載。

●「クポ～」（モーグリ）：【選んだスタッフのコメント】モーグリのかわいさに、ついツツキまくって遊んでいたため、何度も「クポクポ」と聞くことになり、耳に残ってしまいました。 ●「やっぱおまえはトラブルの種だ」（クァイス）：【選んだスタッフのコメント】一見文句っぽいセリフですが、レイルを理解しているからこそ出た決断のひとこと。言い回しも含めて名脇役の名ゼリフだと思います。

05 FIELD PLANNER
岩崎 秀雄 イワサキ ヒデオ



役割 お手伝いスクリプター（スクリプト組み作業のヘルププランナー）。
GAME 『重装機兵レイノス』。現在世界で主流になっている「ゲームプレイと並行してイベントが発生する」という手法の元祖なところが好きです。
感動 チャップリンの「独裁者」（映画）。

COMMENT
1 各イベントシーンを接続するスクリプト作業。何気ない場所に細かいネタがたくさん仕込まれているので、マップの隅々まで歩くことをオススメします。
2 開発後期からの参加で、参加当初はそれぞれのゲーム部分があまり組み込まれておらず、「これってどんなゲーム？」という感じでしたが、最終的なテストプレイでは夢中でWiiリモコンを振っている自分がいました。
3 自分の担当ではないのですが、容量の都合で削られたネタもたくさん出てしまったのが残念です。
4 「日常の中の冒険」。メインシナリオは壮大なお話ですが、それよりもあちこち探索して楽しむ時間のほうが長いので。
5 こういったスタイルのゲームでは、容量と時間さえあればかなり多様なネタが仕込めるはずなので、ユーザーの方から「遊びきれない！」と言ってもらえるぐらいにしたいですね。

06 FIELD PLANNER
打道 良二 ウチミチ リョウジ



役割 末期手伝い。半年間だけの、デバック、データ管理などの手伝い。
GAME 『魔界島』。広い世界を回りながら、ナゾを解き明かし、バトルでは、周りにある物を投げて倒す。『クリスタルベアラー』に近いものがある。
感動 「処刑ライダー」（映画）。

COMMENT
1 デバック、マップデータ管理。各地域のロケーション。
2 バグで、イルカが陸に上がってきた。
3 今回は、手伝いレベルのため特にありません。
4 「寄り道ゲーム」。寄り道が楽しめるかどうかで、このゲームの評価が変わる！
5 はまりのない地形作り。

07 FIELD PLANNER
大園 清子 オオソノ キヨコ



役割 プランナー＆雑草魂（いろんな分野の仕事を手広く担当したため）。マップ、ミニゲーム担当。
GAME 『大神』『ワンダと巨像』。どちらも操作とシナリオのリンクに衝撃を受けました。
感動 清水玲子「月の子 MOON CHILD」（漫画）。「ムーランルージュ」（映画）。

COMMENT
1 図書館の館長や大富豪、シド工房地区での非情かつ有能な清掃モーグリ達、本気で腹立つくらいしつこいウサザルなど、個性の強いNPC達に注目してみてください！
2 王立図書館とシド工房地区は、バグが出て出て、本当に大変でした……。
3 とにかく終わってよかった……全力で走り続けました。でも……葡萄農園の住人はもっと個性を強く掘り下げたかったです。葡萄狩り名人対決など……。
4 盛りだくさん、てんこもり！
5 主人公はどんな能力をもっているのか。それによってマップやミニゲームは、普通じゃない主人公の力ならではの遊び方ができると思うのですが、そこにこだわりたいです。また、NPC達にもっとキャラクターづけをして、戯れてるだけで楽しい、見たこともない生態の生物をこだわって作りたいです。

08 FIELD PLANNER
岳井 政博 タケイ マサヒロ



役割 マッププランナー。フリーフィールド担当。
GAME 『ヴァルキリープロファイル』。世界観とゲーム性などの、総合的なクオリティの高さ。
感動 「ロード・オブ・ザ・リング」（映画）。

COMMENT
1 担当個所のなかでも、釣り、スライダー、海底洞窟の亡霊バトルなどは、特に力を入れて作ったので楽しんでいただければ幸いです。
2 プロジェクトマネージャーさんが、ハロウィンやバレンタインデーなどにイベントを催してくれたこと。部内の女の子達もチョコをくれたりして和みました。
3 テクニックに関係するやり込み要素をもっと充実させたかったです。
4 珍妙。
5 ゲーム性と爽快感の向上。

PICK UP! バラエティ豊かな特色を持つフィールドが冒険の舞台

本作は、『FFCC』シリーズのなかで、最も科学技術が発達した時代が舞台となっている。しかし、レイルが訪れるのは、そうした技術を感じさせる近代的な都市だけではなく、牧歌的な田園地帯や幻想的な森など、特徴の異なるじつにさまざまフィールド。そうした多彩な世界の風景を楽しめることも本作の魅力といえるだろう。


▲各地を結ぶ列車・セルキートレインなど、大がかりな交通機関も存在。


▲科学技術が進んだ世界観を感じることができる近代的な街並み。

序盤に訪れる主なフィールド
レイルが訪れるフィールドの一部を紹介。ストーリーの序盤に登場するものが主だが、それでもこれほどに多彩だ。


セルキーズギルド
情報を求める者たちが集まる、セルキー族が運営するギルド。


王都
リルティ王国の中心地。王立図書館や、王城などの施設が建つ。


コスタ・ファギータ
南国風のリゾート地。近くには、王都に直行する列車の駅がある。

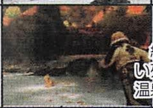

東部開拓地
王都の東部に広がる荒野。一部の人が開拓し、酪農に励んでいる。


桜の関所
王都のそばにある満開の桜並木。老若男女さまざまな人が集う。


橋の街
発展した工業都市。レイルの知り合いであるシドの工房がある。


雪国
王都から遠く離れた雪原地帯。大きな共同墓地があるようだ。


レト高原
緑が広がっているのどかな高原地帯。付近には葡萄農園がある。


紅葉の駅
紅葉した木々が美しい列車の駅。近くには温泉が湧いている。


忘れられた森
ホタルの光とぼんやりと輝くキノコが特徴の幻想的な森。


収穫の平原
一面の小麦畑と風車小屋の景色が印象的な豊かな田園地帯。

『クリスタルベアラー』の魅力 PART1
息つくヒマのない展開を見せるジェットコースター的な STORY

本作のストーリーは序盤から急展開の連続。複数のイベントとプレイアブルイベントを挟みながら、早いテンポで進行する。ここでは、その内容をダイジェストで紹介。レイルが護衛を務める飛空艇が魔物に襲撃されるオープニングから、プレイアブルイベント「脱出！　王都急行」が発生するまでの流れだ。

「脱出！　王都急行」までのストーリー展開


護衛任務中の襲撃！
飛空艇の護衛役として、襲撃してきた魔物を退けるレイル。そこで彼は、飛空艇の動力源を奪いにきた謎のユーク族アミダテリオンと邂逅する。


おたずね者になるレイル
飛空艇が不時着した王都で、なりゆきからベルを助けたレイルは、おたずね者になり王都から逃亡することに。


謎の遺跡を探索
逃亡の果てに謎の遺跡にたどり着いたレイル達。そこではアミダテリオンとの再会が待っていた。


シドに会うために橋の街へ
謎の遺跡から出たあと、知り合いであるシドからの手紙を受け取ったレイルは、彼に会うため橋の街へ向かう。


葡萄農園でアミダテリオンを発見
シドに会ったあと、クァイスと合流するべく葡萄農園へ向かったレイルは、そこでアミダテリオンと激突する。


アミダテリオンを追って森の奥へ
消えたアミダテリオンを追って、忘れられた森にたどり着いたレイル達。森の奥は謎の空間へとつながっていた。


謎の空間でバハムートとバトル
謎の空間では、アミダテリオンがバハムートを召喚。レイルは、クァイスとともにこの強敵に立ち向かう。


セルキーズギルドに流れ着く
異空間から出て川に落ちたレイル達。流れ着いた先は、バイガリが運営するセルキーズギルドの近郊だった。


ビーチでベルを助ける
セルキーズギルドから列車に乗るため、コスタ・ファギータに赴いたレイルは、そこでベルを助けることに。


セルキートレインで王国軍と遭遇
列車に乗り込んだレイルに、王国軍の捜査の手が伸びる。レイルは兵士の目をかいくぐることができるのか。

➔そして新たな展開が！

制作スタッフの最も印象に残ったセリフはコレ！ 番外編2
※1～3位のセリフはP.123に掲載。

●「自分の存在意義なんて考えない方がいい」（レイル）：【選んだスタッフのコメント】クァイスに出会う以前などに、いろいろなことがあったのかなーと深読みしてしまいました。あの世界でクリスタルベアラーって生きにくそうですもんね。 ●「戦いに破れた者が主張できる権利など、ない！」（ジュグラン）：【選んだスタッフのコメント】とてもジュグランらしいセリフなので印象に残っています。

CHARACTER CHECK!

CHARACTER NO.2

AMIDATELION

― アミダテリオン ―



滅びたはずのユーク族の生き残り

レイルが護衛役を務めていた飛空艇を襲撃し、動力源である魔晶石を奪い去った人物。滅びたはずのユーク族であり、なぜ生き残っているのか、その目的など、謎を多く持つ。

VOICE ACTRESS'S COMMENT　アミダテリオン役 田中 敦子

A アミダテリオンの第一印象は“神秘的”。物語が進行していくにつれて、レイルと打ち解けていく様子が演じていて楽しかったです。
B 「レイル、本当にあなたでよかった。あなたを選んで……」。
C 長い説明のセリフが多かったので、わかりやすく伝えたいという考えで演じました。
D レイルには「ヤカン頭」と呼ばれながらも「あなたを選んでよかった」と言えたアミダテリオンにとっては、やんちゃな弟か息子のような存在なのかと思います。
E 何年もかけて制作された大作『クリスタルベアラー』を、ぜひ心ゆくまでご堪能くださいネ。



▷滅んでしまった同族を想って悲しむアミダテリオン。悪い人物には見えないが……。

09 FIELD PLANNER
松田 友輔 マツダ ユウスケ


乳牛

役割 裸足のロケーションプランニング担当。
GAME 『ファイナルファンタジーⅡ』。ストーリードリブンな作風ながら、想像を働かせる余地が大きい語り口調が好きです。この前久々にプレイしたら、えらい難しかった（笑）。
感動 エミール・クストリッツァ「ライフ・イズ・ミラクル」（映画）。こういうユーモアと生命感にあふれた作品を目指したいです。

COMMENT

1 ロケーションプランの統括とNPCのAI周りを担当しました。要素を凝縮したテーマパークのようなマップは、シームレスでつながっています。スタッフ一同が苦労したぶん、注目していただけるとうれしいです。
2 最後の最後に黒チョコボのAIを調整したら、凶暴化してしまったこと。これが野生の姿です……スミマセン。
3 受け皿の大きなプロジェクトだったので、あれもやりたいこれもやりたいと、『クリスタルベアラー』のことばかり考えていた開発期間でした。NPCのAIなんかは、まだまだ作り込みたかったですね。
4 テーマパーク。
5 NPCのAIはさらにこだわっていいものにしたいです。

10 EVENT PLANNER
小野田 由佳 オノダ ユカ


アミダテリオン

役割 下っぱ。イベントシーン担当。
GAME 『FFⅨ』。キャラクターの「死」をもって泣かせるゲームは数あれど、「感動」で泣かされた人生初めてのゲームでした。ジタンが大好きです……。／『大神』。涙で画面が見えなくなるほど盛り上がるラスボス戦～エンディングの演出！　見習いたい……。
感動 先日、劇団☆新感線の舞台を見てきました。俳優さんの演技もさることながら、殺陣もめちゃめちゃカッコいいし、それぞれスピンオフが作れそうなくらいキャラが立った登場人物、深読みも妄想もいくらでもできそうだけどちゃんとわかりやすいストーリー、セリフまわし、舞台装置、音楽、さまざまな魅せ方がすごい！　と感動でした。

COMMENT

1 列車の中やアミダテリオンの書斎などのイベントシーンの作成。
2 プロジェクトに入った当初、レイルのモデルは丹波さん（イベントプランナーで私の上長）なんだと思っていました。髪型がホントにそっくりだったので！　でも、丹波さんにも板鼻さんにも最後まで直接真偽を伺うことができませんでした……（笑）。
3 「バハムートストライク」のあとの、クァイスが着地に失敗して落っこちるシーン……。元のシナリオではアミダテリオンが突き落としていたのですが、そのときのアミダテリオンの意地悪そうな「そぉれっ」って声が使えなかったことが心残りです……。
4 イィィィヤッホォォーーーーーーウッ！
5 あのシーンがめちゃめちゃカッコよかった！　とプレイした人の心に残るような、そんな演出ができるようにがんばりたいです。

11 EVENT PLANNER
丹波 豪人 タンバ ヒデヒト


レイル

役割 イベントプランナー（一応リーダーです）。
GAME 『ドラゴンクエスト』（一番最初のファミコンの）。最初にRPGを知った作品です。当時小学生だった僕にとって、その衝撃は計りしれないものがありました。
感動 最近見た映画では、コーエン兄弟の作品が印象的でした。人生を皮肉に笑い飛ばす独特の死生観やニヒリズムが個性的だなぁと。他人には絶対作れないオンリーワンの感性、これぞクリエイター！　あまり共感はできませんが（苦笑）。

COMMENT

1 リアルタイムイベントやシナリオ、ストーリーをゲーム中に表現する仕事です。映画的なカメラワークで物語を作ったり……と、いわゆる大きな範囲での「演出」です。演出にこだわるのも『FF』シリーズの醍醐味！　ぜひとも楽しんでください。
2 マップの構造を考証するため、プランナー全員でディズニーランドに見学しに行きました。学生の修学旅行しかり、「見学する」というのは「満喫する」と同義語です。いや～、楽しかった！
3 もっといっぱいベアラーを出したかったです。レイルに迫りくるいろいろな能力を持った強敵。伝説のベアラー四天王！　とか、最強ベアラー八人衆！　とか、某少年誌のバトル漫画のノリもよかったなぁ……。
4 カッコイイとはこういうことさ！　イヤッホォォォ！
5 サード・パーソン・ビューなので、ゲーム中、主人公の後ろ姿をずっと見ることになります。やっぱり、お尻を見続けるなら、次はレイルのような男主人公ではなく、女キャラがいいなぁ……（笑）。

12 SPECIAL STAGE PLANNER
崎迫 真司 サキサコ シンジ


レイル

役割 ふつうのプランナー。プレイアブルイベント担当。
GAME 『バイオハザード4』。文句なしにおもしろかった。最近ほかのゲームでも同じ匂いを感じるが、あれが走りだったのでは？　……と思う。チェーンソーを持った敵が出てきたときは思わず笑ってしまった。
感動 「不毛地帯」。ドラマでやってるけど、山崎豊子の小説が好きでずっと前からマイフェイバリットでした。

COMMENT

1 プレイアブルイベント担当。列車で隠れるのと黒チョコボで飛ぶのとベヒーモスに追われるのなどなど。Wiiリモコンでもこういったアクションゲームはできますってところでしょうか？
2 列車で隠れるステージが、どうするかなかなか決まらなかったこと。結局カメラからプレイヤーの動きまで全部スクリプトでやりましたが、今までで一番スクリプトを書きました。
3 終わったなーというカンジ。ベヒーモスに追われるステージ、もう少し何か入れられたかもなーという点。
4 プレイ、ヒーロー？
5 アクション部分デスね。

13 PROGRAMMER
赤座 清敬 アカザ キヨタカ


クァイス

役割 メインプログラマー。主な担当は描画処理です。
GAME 非常に古いゲームですが、PC版の初代『ザナドゥ』です。シビアなゲームバランスが大変おもしろく、初めてプレイしたPRGということもあり、独特の世界観に感動したのを覚えています。
感動 定番ですが「スターウォーズ」（映画）でしょうか。

COMMENT

1 担当パートはキャラ、ポストエフェクトなどの描画全般とUIなどの雑多なプログラムです。快適なプレイになるように、ディスクの読み込み待ちを可能な限りなくす方向で作っていますので、そこに注目してほしいですね。
2 AIのバグで宝箱を別の場所に運ぶと、元の位置に戻ろうとしたことがあり、その映像が宝箱に意思があるようなシュールさで非常におもしろかったです。その際に、おもしろいバグ映像をエンディングで流せるとよいねーという話もあったのですが、実現しませんでした（笑）。
3 いろいろなことができるゲームのため、作り込もうと思うと作業量がハンパじゃないボリュームになってしまうので、調整が大変でした。個人的に好きなので『ドラクエ』のカジノのようなミニゲームを作りたかったです。
4 冒険。
5 敵やNPCのAIなどはもっと作り込みたい部分です。次回作があるのであれば、そこを強化したいです。

14 PROGRAMMER
磯脇 隆 イソワキ タカシ


クァイス

役割 プレイアブルイベントのプログラム。
GAME 『Ultima Online』。それまでのゲームでは経験したことのない緊張感 by PK。
感動 数年前の旅行のときに訪れた世界遺産の城塞都市＆ヨーロッパ。ファンタジー世界そのまま。

COMMENT

1 プレイアブルイベントのプログラムを担当。普段のフィールド上での遊びとは異なる、独特の操作感やゲーム性などを楽しんでください。
2 担当がプレイアブルイベント部分なので、開発中は前後のイベントだけを何度も見てました。逆に、プレイアブルイベントが絡まない部分はほぼ見たことがなかったので、デバッグ期間に入り、通してプレイして初めて全ストーリーを把握したときはちょっと感動しました。
3 開発末期のヘルプ的な参加だったので、自分の作業はこれまでのプロジェクトに比べれば余裕があるほうで、むしろ、ほかのスタッフのがんばりっぷりに関心させられました。率直な感想は「お疲れさまでした」。
4 発見。
5 今回の担当とは無関係ですが、NPCやフィールドオブジェクトのリアクションを増やすなどして、もっと楽しい「発見」を体験できるようにしたいです。自分がこのゲームで一番好きな部分なので。

15 PROGRAMMER
實重 秀孝 サネシゲ ヒデタカ


ミーヤ

役割 プログラマー。バトルシステムプログラム。
GAME 『スーパーマリオブラザーズ』と『FallOut 3』。前者はとにかく夢中になれたからで、後者は本当にいろんなことができるから。
感動 「スタートレック」「24」（ドラマ）。

COMMENT

1 各キャラクターの動き。リアクションによる動きや普段の行動が活き活きしている点。
2 開発中はパートごとに制作し、プログラムがどう使われるのかわからない状態だったので、ゲームとして1つになったのを見たときには達成感があった。
3 主人公の動き、アクションをもっと入れたかった。
4 紐。レイルの能力もそうだが、NPCとかレイルのつながり？　によるリアクションがおもしろいから。

制作スタッフの最も印象に残ったセリフはコレ！ 番外編3
※1～3位のセリフはP.123に掲載。

●「簡単に言ってくれるな！」（レイル）：【選んだスタッフのコメント】共感。 ●「お前が逃がしてるんじゃねえかよッ！」（クァイス）：【選んだスタッフのコメント】苦労がしのばれます。 ●「危険ですな」（シド）：【選んだスタッフのコメント】コンテが劇画タッチだったので印象に残っています（笑）。 ●「気持ち悪いです」（ベル）：【選んだスタッフのコメント】トラウマでしょうか？　妙にグサリときました。

5 よりインタラクティブな冒険。あの能力でBG（背景）に変化を与えられないのはあまりにも勿体ない。もっといろんな場所に行きたい。また、もっと映画の世界に入り込んでいるようなプレイアブルイベントがやりたい。

16 PROGRAMMER 兎澤 一敏 トザワ カズトシ

アミダテリオン

役割 バトルプログラマー。

GAME 『CLANNAD』。シナリオ、キャラ、音楽、すべてにおいて高水準でうまくまとまっている。

感動 「ARIA」（漫画、アニメ）。

COMMENT

1 魔物など、キャラの挙動制御とオブジェクトの挙動制御。いろんなリアクションが隠れているので探してみてください。かなり発生条件が難しいのもあります。

2 合体とか無茶振りに近い仕様がいくつかあったこと。とりあえずなんとかできましたけど……。

3 モンスターにもう少しおもしろいリアクションを入れられたらよかった。

4 遊園地。どこを楽しむかは個人の自由ということで。

5 リアクションをもっと増やせればいいかな。

17 PROGRAMMER 深谷 文明 フカヤ フミアキ

ベル

役割 プログラマー。イベントシーン、モーション。

GAME 『聖剣伝説 LEGEND OF MANA』のサボテン君の日記。自分もかかわった作品ですが、おもしろいので好きです。デバッグ担当のアルバイトの人のコメントに、「さぼてん君の日記書いている人は頭がおかしいです」と書いてあったのが笑えました。

感動 ちょっと古いですが、映画の「シックス・センス」「クローン」が好きです。

COMMENT

1 人々のいろんな動作（イベント関連）や魔物の挙動（モーション）、細かなアクセサリの挙動（モーションのダイナミクス）に注目してほしいです。

2 新しい形のゲームなので試行錯誤が大変でした。

3 無限に作り込める作品なので、終わってほっとひと息という感じです。「まだ作り込め」と言われたら何年でも作り込めそうです（笑）。

4 一風変わったゲーム。

5 より細かな挙動を表現できるようにしたいです。

18 PROGRAMMER 藤田 光昭 フジタ ミツアキ

レイル

役割 プログラマー。BG描画とAIプログラム担当。

GAME アートディンクの『THE ATLAS』。航路を引いたり提督のヘタレ報告を聞いたりするのが楽しかった。

感動 「おくりびと」（映画）。普通に感動しました。

COMMENT

1 BG描画のプログラムとAIプログラムを担当しました。BGではシームレスマップを実現するためにいろいろ苦労したので、そのあたりを見ていただけたらと思います。また魔物やNPCのAIがちょっとおバカな感じですが、どうか温かい目で見守ってやってください。

2 開発初期に彼女ができました。開発終盤に彼女と結婚しました。仕事の合間の結婚式の準備が大変でした…。

3 やっと完成したー！　よかったー！　という感じです。また、思った以上におもしろくできているのでびっくりしました。みなさん最後まであきらめずに開発していたことで、いいゲームになったんだと思います。

4 「こまけぇこたぁいいんだよ!!」みたいな。

5 レイルのヒーローらしさの強化。「AKIRA」の金田ぐらい突き抜けてほしいです。

19 FIELD ART DESIGNER/CHARACTER ART DESIGNER 仁木 健二 ニキ ケンジ

郵便モーグリ

役割 背景アートデザイナー。

GAME 『Portal』『Call of Duty 4:Modern Warfare』『ワンダと巨像』。

感動 「マイケル・ジャクソン THIS IS IT」（映画）。まだ見ていないのですが。

COMMENT

1 主に背景デザインです。僧院、船の中、その他いろいろ。桜、海、紅葉、雪山など、エリアごとの季節感の変化も楽しんでいただけたらうれしいです。

2 普段は背景デザインの仕事が中心なのですが、ある日ディレクターから、数日内にアミダテリオンのデザインがほしいと言われ、キャラクターデザインに初挑戦しました。慣れない作業をサポートしてくださったみなさま、ありがとうございました！

3 作り足りなかったと感じる部分を、今後の作品で生かせるようがんばります。

4 自由。

5 さらに自由に！

『クリスタルベアラー』スタッフアンケート① 最も印象に残ったセリフはコレ！

本作に登場するキャラクターたちが語る、あるいは叫ぶ、意志を感じさせるセリフの数々。そうしたセリフのなかで、制作にかかわったスタッフ達が特に気に入っているものは何だろうか。ここでは、各スタッフに聞いた「印象に残ったセリフ」のアンケート結果をまとめ、数が多かった上位5つのセリフを、それらに対する代表的なコメントと合わせて紹介する。結果は、ある意味順当ともいえるものになった。

1位 レイル　イイイィィィヤッホォォォウゥ　16票

テレビCMでもおなじみの、レイルがスカイダイビングをするときに発するセリフが、多くの票を獲得。レイルを演じた保村氏もお気に入りのセリフに選ぶほど、強烈なインパクトを持つ。「レイルのキャラをひとことで表している」や、「仲間うちで流行した」などのコメントがあった。



▲大空へと身をゆだねるシーンとも相まって、じつに爽快感を感じさせるセリフだ。

2位 レイル　俺に任せろ　8票

2位は、主人公レイルのログセともいえる自信に満ちた決めゼリフ。スタッフのコメントには「……なんか不安ですが、それなりに」「私も一度は自身満々に言ってみたい」などというものがあった。



◀レイルは頻繁にこのセリフを口にする。

3位 レイル　お前が呼んだんだろうが　5票

3位もレイルのセリフで、上位を主人公が独占。スタッフのコメントは「このセリフには、つい笑みが」というものなどだが、その意味はここでは明かせない。ぜひプレイして確認してほしい。

4位 ファイス他　クリスタルベアラー　4票

多くのキャラクターがレイルに向けて放つセリフ。「いろいろな意味が含まれているから」というスタッフのコメントからもわかるように、力を持つ者に対する期待や恐れなど、言う人物によってその意味が変化するセリフだ。

5位 ベル　あたしはね1人でやれんの　3票

ベルの性格を端的に表すセリフが5位。レイルをさんざん事件に巻き込んだあとに言うからだろうか、スタッフのコメントにも「ドンダケ無責任な発言だ」というものがあった。

そのほかの少数派意見については P.120〜123の欄外をチェック！

『クリスタルベアラー』の魅力 PART2 ドラマチックなシーンで遊ぶ PLAYABLE EVENT

イベントシーンを、STGやACTのようなゲームとしてプレイできるプレイアブルイベントは、本作のおもしろさを支える大きな要素だ。序盤では下にあげた6つがプレイ可能。失敗してもストーリーの進行に影響はないが、うまくプレイして高いスコアを獲得すれば、勲章（AWARD）を得られることもある。

序盤に遊べる6つのプレイアブルイベント

「魔物を撃て!」
追りくる魔物から飛空艇を守れ!

魔物（ズー）の群れを機関銃で撃ち落としていく。うまく照準内にズーをとらえよう。ひときわ大きいズーを倒すと、高いスコアを獲得可能。



「アレクシス号危機一髪!」
飛空艇を操縦して渓谷を抜けろ!

飛空艇を操作して渓谷を抜ける。左右の崖にぶつからないように舵を操作しよう。飛空艇は動きが鈍いので、少し早めに舵を切るといい。



「逃避行」
追りくる追手を振り払え!

チョコボに乗って追いすがる兵士を、引力を操る力で妨害しつつ逃げる。途中の橋や岩場の仕掛けを動かせば、兵士を一網打尽にできる。



「バハムートストライク」
弱点を突いてバハムートを倒せ!

剣を拾うと、バハムートの弱点が光るので、そこに剣をうまく投げつけよう。なお、剣は周囲にいるゴブリンに拾われていることもある。



「ドンケツ」
ベルを助けて勝利に導け!

海に浮いた不安定な足場で行われるドンケツ相撲。それに参加したベルを、引力を操る力を使って、観客に気づかれないように助ける。



「脱出!　王都急行」
隠れながら列車内を進め!

兵士に見つからないように列車内を移動する。兵士の向きを確認しつつ進もう。乗客のセリフには、高いスコアを獲得するヒントが……。



以降に発生するプレイアブルイベント

ストーリーが進むと、ほかにもさまざまなプレイアブルイベントが発生する。ここでは、そのなかから2つをピックアップして紹介しよう。どんな場面でプレイできるのだろうか。

ダンスパーティー

▶タキシード姿のレイルが、着飾った淑女とダンス。音に合わせてWiiリモコンを振るリズムACTだ。





炎を操る男との争い

◀雪原にて、炎を使う男と力をぶつけ合う。猛烈な炎に、さすがのレイルも苦戦しそうなところだが……。

制作スタッフの最も印象に残ったセリフはコレ！ 番外編4

※1〜3位のセリフは上のカコミに掲載。

●レイルにタキシードを奪われてしまう名もなきキャラクターの鼻歌。 ●ダンスパーティーでのレイルのひとこと「お相手願えますか」。 ●「本当にあなたでよかった。あなたを選んで……」（アミダテリオン）。 ●「仕方ねぇガキだ」（バイガリ）。 ●「I think I earned this（当然の報酬だな）」（レイル ※海外版におけるセリフ）。 ※いずれも選んだスタッフのコメントは割愛。

20 FIELD ART DESIGNER
菅原 瑞士 スガワラ ミズシ



役割 アート。背景デザイン担当。
GAME 『ギャラクシアン』。当時としては革新的な動きとデザイン性。
感動 「ロスト・チルドレン」「ショコラ」「シザーハンズ」（映画）など。

COMMENT

1 村やら草原やら遺跡やら、諸々背景デザインをしました。とにかくいろいろ触ってみてください。見慣れた日常風景でも視点を変えると違ったように見えるように、遊び方しだいで何通りもの世界が広がりますよ。
2 首都圏外郭放水路への取材は、ゲーム中にちゃんと生かされています。プライベートでは、友人、伯父、はたまたペットの死。その一方で、友人、従兄の結婚・出産が短い間に身の周りに起こりました。生命は廻っているのだなぁと再認識。
3 ついにできた！ Wii+『FFCC』で何ができるか？という手探りなところからスタートしたプロジェクトだったので感慨深いです。個性的なロケーションばかりなので、アイデアで悩むこともありましたが、楽しんで作ることができました。
4 世界ふしぎ発見。
5 なるべくタイトルを短くしたい(^_^;)

21 FIELD ART DESIGNER
渡邊 靖司 ワタナベ セイジ



役割 背景アート。
GAME 『ソリティア』（あきない）。
感動 「小説家を見つけたら」（映画）。

COMMENT

1 王都、砂漠などの設定やら、好き勝手描かせてもらいました。細部までこだわって描いていますので、たまにはゆっくり眺めてやってください。
2 背景を描き上げる過程での話し合い。ほかのパートの方や、プランナー、BGの方々と会話を重ねると、ただの発想にすぎなかったものが、より明確なモノへと構築されていきます。それは作り手としてかかわっている自覚とともに、楽しさも感じられるものでした。
3 楽しかった。そのひとことが感想の集約というのがうれしいですね。

4 俺にまかせろ。
5 長い間楽しんでもらえるような世界観作りを。

22 MONSTER ART DESIGNER
川合 倫之輔 カワイ リンノスケ



役割 キャラテクスチャ。
GAME 『ワンダと巨像』。人間の存在がちっぽけに見えるから。そのちっぽけな存在が巨像を打ち倒す達成感。
感動 「イントゥ・ザ・ワイルド」（映画）。

COMMENT

1 主に魔物のテクスチャと、ズーのデザイン画など。
2 開発当初にWiiに真っ先に触れることができたのがいい体験でした。
3 オープニングのプレイアブルイベントで、ズーの上に降り立って足場にしながらほかのズーを撃ったり、小さいズーが群れて大きいズーになったりなど、演出面もいろいろ参加してみたかったです。
4 う〜ん……ハイテンションかな。
5 引力の使い方をさらに発展させて、より奇抜なアクション性を強めたいです。

23 MONSTER ART DESIGNER/CHARACTER TEXTURE DESIGNER
小島 雄一郎 コジマ ユウイチロウ



役割 リードテクスチャデザイナー。
GAME 『沙羅曼蛇』。ドラゴンに巻かれて戦ってたのであまりの衝撃に家族へ電話した。
感動 さまぁ〜ず（芸能人）。平沢進（音楽）。「首都消失」（映画）。

COMMENT

1 キャラ全般のチェックや方向性などの提示。メインキャラはスタッフが研究してよく描けているので、ゆっくりアップで見てください。NPCは各ロケーションでいろんなタイプのがいるので、ベアラーの能力を使っていたずらしてみてください。
2 宝箱が元の位置に戻るAIが仕込まれていたので、遠くに投げると宝箱が元の位置まで戻ったこと。ずりずり宝箱が自身を引きずって元の位置に戻るのが健気だった。
3 『FFCC リング・オブ・フェイト』『FFCC エコーズ・オブ・タイム』『FFCC クリスタルベアラー』と、3本同時で開発が大変でした。
4 いたずら。

5 ユークが主人公で『Bioshock』みたいなゲーム。進化した4人でマルチ（笑）。

24 MONSTER ART DESIGNER
竹内 邦治 タケウチ クニハル



役割 外注のデザイナーです。担当は、デモンズウォール、リッチなど。
GAME 『電脳戦機バーチャロン』。操作感が抜群で、とにかくアツい！／『ゼルダの伝説 風のタクト』。キャラが可愛くて大好きです。／『ピクミン』。こういうゲームもあるのかと目から鱗でした。
感動 ソノラマ文庫の小説「戦闘メカ ザブングル」。

COMMENT

3 デモンズウォールやスケルトン、リッチは、格好よさよりも変わったシルエットでおもしろいものを、と考え、わりとすんなり描けましたが、『FF』の常連のバハムートは、カッコよくても過去のものとかぶらないようにと考え苦労しました。

25 MOTION DESIGNER
井出 義晃 イデ ヨシアキ



役割 モーション。魔物担当。
GAME 『ソロモンの鍵』。子供の頃はまって、ずっとやってました。
感動 ディスカバリーチャンネル。

COMMENT

1 いろいろな魔物にモーションをつける作業です。せっかくなので魔物を観察とかしてほしいです。
2 モーションチームの飲み会があったんですけど、なぜかケーキバイキングに行ったことがありました。カレーパンがおいしかったですw。
3 ようやく終わったというのが正直な感想です。このキャラクターはこうすればよかったとか、まだいろいろと作り込みたかったところはあります。
4 骨のいるゲーム。
5 モンスターの動きです。

26 MOTION DESIGNER
井之口 学 イノクチ マナブ



役割 通りすがりのアニメーターだ！
GAME 『ふぉいなるふぁんたじーくりすたるくろにくるえこーずおぶたいむ』（発売中）。
感動 「BIRTH」（アニメ）。

COMMENT

1 モーション、イベント＆バトル。ボムシリーズを楽しく作りました。
2 担当したある面で変更になったプレイアブルイベント。昔のバージョンも迫力がありおもしろかったですよ。
3 途中抜けして、完成版をいまだ見ていないのでプレイが楽しみです。
4 俺、ヒーロー！
5 愛嬌のある魔物、華麗なアクション。

27 MOTION DESIGNER
岩間 祐弥 イワマ ユウヤ



役割 モーションLv1（ゲーム業界に入って初めてかかわったプロジェクトなので）。モーション全般担当。
GAME 『ラブプラス』。女の子のモーションがめちゃくちゃカワイイ。ゲームとしても、細かいところまで作り込まれていてすごい。週末はいつもエクストリームに楽しんでいる。
感動 「ストライクウィッチーズ」「ローゼンメイデン」「学園革命伝ミツルギ」（漫画）。

COMMENT

1 NPCのセルキー、クラヴァットの女の子と成年女性、ドンケツ、イベント、魔物やレイル、ベル、ジュグランの汎用なども少々。女の子の動きのかわいらしさ、セクシーさにはこだわったので注目してほしいです。
2 モーションを作るとき、初めのうちはセルキーの女の子のミニスカートからパ○ツが見えてしまうのを手で隠すように作っていたが、しゃがむモーションの発注が来たときにさすがに隠せなくなり、上司と相談して「こ

CHARACTER CHECK!



CHARACTER NO.3
ALTHEA
— アルテア —

父王に代わって リルティ王国を支える姫君

病床にある父王の代理として、軍や元老院と協力しながらリルティ王国を支えている王女。優しく聡明で、国民に愛されている。

VOICE ACTRESS'S COMMENT アルテア役 下屋 則子

A 見た目よりもずっと大人で、しっかりとしたとても芯のある女性。その印象は最後まで変わりませんでした。
B ダンスホールのシーン。忍び込んだレイルが、王子様みたいで素敵でした（笑）。
C レイルと初めて出会うシーン。王女としてのアルテアではなく、普通の女の子らしさが見られる数少ない場面だったので。
D 天真爛漫で、とても正義感が強い！
E 私自身も出来上がりを楽しみにしていたので、今とてもワクワクしています。『クリスタルベアラー』を、ぜひ!! よろしくお願いいたします！



CHARACTER NO.4
JEGRAN
— ジュグラン —

リルティ王国に 忠誠を誓う軍人

魔晶機関の実験による実績で、参謀長に登りつめたリルティ王国の軍人。忠誠心旺盛で、王国に害をなすと判断した人物を、冷酷な手段で排除しようとすることも。

VOICE ACTOR'S COMMENT ジュグラン役 大友 龍三郎

A 清濁併せ呑んでいると思いました。演じていくうちに、共感できるところもありました。
B 「お前達が何も知らずに惰眠を貪っている間に、私がどれほどこの身を国に捧げてきたか、お前らにわかるか！」というところが好きです。
C Bの場面が、口パクとテンションが合わずに苦労しました。
D 若者。よい意味でも悪い意味でも。行動に結果がついてくる。よかれと思ってやったことが時がたってどうなるのか。でもそれが若さ。やるしかないのでしょう。
E よく出来た物語だと思います。ときには物語にドップリ浸かって現実から離れるのも必要かもしれません。素敵な自分になりきって、たっぷりとお楽しみください。

好きなキャラクターランキング！
番外編1：4位以下のキャラクター
※1〜3位はP.129に掲載。

●4位……モーグリ（4票）：【選んだスタッフのコメント】あのほっぺたをつねってグリグリしたい。／可愛くて気に入っています。／肉球とお尻が魅力的。 ●5位……ミーヤ（3票）※アルテアのペット ：【選んだスタッフのコメント】当初サルみたいなデザインだったのを、強く指示して変えさせたので。自分の狙っていた獣っぽいかわいさが表現されていると思います。／動きがかわいいから。／鼻ヒクヒクがかわいすぎる。

PICK UP! ストーリーを読み解くためのキーワード

『クリスタルベアラー』のストーリーに大きくかかわる4つのキーワード。ここでは、それらについてまとめてみた。

KEY WORD 1 クリスタルベアラー

レイルをはじめとする特殊な能力を使える人物の総称で、体の一部が結晶化しているという特徴を持つ。使える力は各人で異なり、その力を恐れる人が世界には多い。



◀レイルは、右の頬が結晶化している。

KEY WORD 2 4つの種族



世界にはもともと、クラヴァット、リルティ、セルキー、ユークという4つの種族が住んでいた。しかし大昔に争いが起こり、リルティ族がユーク族のクリスタルを破壊。それが原因でユーク族は滅びてしまったという。

KEY WORD 3 魔晶石



リルティ族は、ユーク族のクリスタルを魔晶石に加工してエネルギーの抽出を可能にし、飛空艇などの動力に利用した。だが、これは禁忌の技であるため、その事実をリルティ王国は隠蔽している。

KEY WORD 4 瘴気ストリーム



特定のフィールドに出現する瘴気ストリームは、魔物を生み出す「現象」として知られている。クリスタルの理が乱れたことがその出現の原因ともいわれているが、確かなことはわかっていない。

れは水着だから」ということになった。パ○ツじゃないから恥ずかしくないので隠す必要がなくなった。
3 ゲーム業界に入って初めてかかわったプロジェクトなので、完成して本当によかったという気持ち。心残りなのはドンケツ。ギリギリまで細かい仕様が決まらず、時間に追われながら作ったのでいろいろあきらめた部分もあり、もっと作り込みたかった。
4 「やれやれ」。長かったのと自分の技術の拙さをレイルのセリフにかけて。
5 「萌え」にトコトンこだわりたい。

28 MOTION DESIGNER
柿澤 誠 カキザワ マコト



役割 モーションデザイナー。
GAME 『源平討魔伝』。和の雰囲気、世界観、音楽、諸行無常、ボイス（コイン投入時の「ありがたや～」）にヤラレマシタ。
感動 「ターミネーター2」（映画）。「拳児」「MASTERキートン」（漫画）。

COMMENT
1 イベント（多数）、NPC（アルテア、車掌さん、フェレット、ねずみ）、魔物（アーリマン系、狼系）。愛すべきキャラ達の生き様(死に様)を見てください。
2 差し入れのケーキやピザやそのほか、いろんな食べ物が美味しかったことです。
3 スクエニでの初参加作品で、思い出深く、楽しかったです。作り込みたい部分は多々ありますが、続編があればそこで!!
4 悪戯を楽しむゲーム。
5 主人公が干渉することで起こる出来事(イベント)の拡張分岐と、戦闘アクションの幅。あとは、レイルとブレイズにもスポットを当てた、知られざる裏エピソード！

29 MOTION DESIGNER
加藤 育 カトウ ハグム



役割 モーション。後期は主にイベントシーン担当。
GAME 『ギガンティックドライブ』。システムに裏打ちされたロボットバトルの破天荒な自由度、荒廃していく地方都市と悪化していくヒロインの食糧事情から醸し出されるアドベンチャーパートの奇妙な生活感は圧巻。
感動 「風の谷のナウシカ」「オネアミスの翼」（アニメ）。野尻抱介氏の小説全般。

COMMENT
1 ゲーム中のレイルのアクションの一部。オープニング、エンディング、アミダテリオンとのバトルなど、一連のイベントシーンのモーションとカメラワークを担当。イベントシーンはみんなの苦労が凝縮されてるから、ぜひ見てください！
2 オープニング・ラストのイイイヤッホォウ!!　のカット。レイルが飛空艇の後方へダイブするところを「自然に」と言われて往生したこと。百キロはありそうな機関銃を1人で抱えたまま、時速数百キロで飛ぶ飛空艇の上に生身で仁王立ちしてる男に「自然に跳んで」って言われてもなあ（w。あと、板鼻さんと大野さんと自分とで、A.F.S.（「マシーネンクリーガー」に登場するパワードスーツ)の模型勝負をしたこと。
3 ウェザリングでは、大野さんに負けたな……。ではなく、試行錯誤の連続で、初期に作ったレイルのモーションが相当数ボツになったのが……。
4 長かった……。
5 カッコよくてテンポのいいアクション。

30 MOTION DESIGNER
金作 朋子 カネサク トモコ



役割 菓子消費委員会：モーション部。バトルとNPCを担当。
GAME 『ワンダープロジェクトJ 機械の少年ピーノ』。ピーノ（機械人形）の首が回るとこがシュールでたまらない。
感動 「水曜どうでしょう」（TV）。旅行行きたい。

COMMENT
1 バトル少々、NPC（親父とリルティの子供）とかのモーション。リルティの子供の喜ぶときの動きを作るとき、心の中で勝手に『FF』のレベルアップ音楽を流してました。NPCの動きは担当者の趣味丸出し。
2 いつも食べかけのお菓子をくれるモーションチームのお姉さんと、レイルとファイスの服装と髪型はどれが似合うか、アイドル雑誌などを見て真剣に談議して、板鼻さんにその結果を持っていったことがあるのですが、FFCCNewsに書かれてビビりました。
3 サルのシッポをプロペラみたいに回して、空を飛ばせたかった……。
4 天然ボケ主人公ツッコミゲーム。
5 モグのボンボン。

31 MOTION DESIGNER
金元 佑輔 カネモト ユウスケ



役割 新米モーションデザイナー。モーション全般担当。
GAME 『ペルソナ』シリーズ。ぶつかり合いながらも成長するキャラクター達が、かっこいいんです。
感動 『交響詩篇エウレカセブン』（アニメ）。とにかくかっこいい。BGMも最高です。

COMMENT
1 バトル、フィールド、魔物、イベントのモーションをまんべんなくやらせていただきました。魔物を担当したのはモルボルのみなので、モルボルには思い入れがあります。モルボルに出会ったら遊んでもらいたいです。
2 リアクションのネタが尽きることがよくありました。頭をひねりにひねって出した案がすでに作られていたときなどは、発狂しそうになります。たぶん自分の経験値が低すぎるせいもあるのでしょうが……。
3 クリスタルベアラーは初めてかかわった作品なので、すべてが新鮮でした。なんせ新米なもんで、やり残したことはたくさんあるような……。いえ、新米なりに精一杯やりました！
4 爽快。
5 経験値を積んで再度リアクションに挑戦したいです。

『クリスタルベアラー』の魅力 PART3
引力を操る力を利用したテクニカルな BATTLE

バトルでは、引力を操る力を駆使して、魔物を持ち上げて壁に叩きつけたり付近にある物をぶつけたりしてダメージを与える。また、場合によっては魔物の持っている能力を利用した戦い方も可能だ。なお、一部のボスなどとのバトルでは、特定の手順を踏まないと、ダメージを与えられないこともある。

魔物の能力を利用した攻撃

特定の魔物を引力を使って頭上に持ち上げたままⒷボタンを押すと、その魔物の能力を利用した攻撃などが可能になる。ここでは、コスタ・ファギータまでに出現する魔物のうち、このテクニックを利用できるものをいくつか紹介しよう。

ゴブリンハンター 出現フィールド レト高原



前方に矢を放てる

弓を使うゴブリン。頭上に持ち上げることで、矢を放つ攻撃が可能になる。矢は前方の一定範囲内に複数本が放たれるので、その範囲内にできるだけ多くの魔物をとらえるようにするといい。

コロコロムシ 出現フィールド 忘れられた森



合体させて塊にできる

頭上に持ち上げてもう1匹にぶつけると、合体して塊になる。この塊を転がして魔物に当てるとダメージを与えることが可能。なお、塊は周囲の木や岩にぶつかっても、角度を変えて転がり続ける。

ブルーマー 出現フィールド 忘れられた森



ドリル状の根で攻撃できる

浮遊していて、そのままでは頭上に持ち上げられないが、物をぶつけるか、横に引っ張って倒すと持ち上げられるようになる。持ち上げると、根がドリル状になって、魔物を攻撃可能になる。

サハギン 出現フィールド コスタ・ファギータ



水鉄砲を発射できる

頭上に持ち上げると、水鉄砲による攻撃が可能になる。ただし水中を泳いでいるサハギンを持ち上げることはできない。地上にいるときか、水から飛び上がったタイミングを狙おう。

エレキクラゲ 出現フィールド コスタ・ファギータ



放電で周囲を攻撃可能

頭上に持ち上げると、周囲にいる魔物に放電による攻撃が可能になる。なお、ブルーマーと同じように浮遊しているので、いったん地上に落とさないと、持ち上げることはできない。

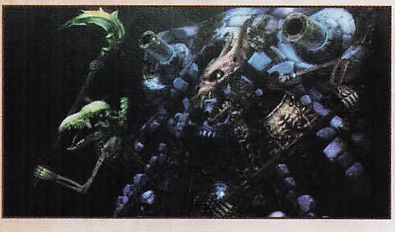
以降も攻撃に利用できる魔物が出現!

その能力を利用できる魔物は以降も数多く出現する。トンベリやサボテンダーなどは、おなじみの能力を持っているようだ。



デモンズウォールとの特殊なバトル

謎の遺跡のボスともいえるデモンズウォールは、ダメージを与えるのが難しい強敵。まずは、本体に攻撃できるように、中央の扉に狙いをつけ、表示される矢印に合わせてWiiリモコンを動かして扉を開こう。その後、扉の左右にある武器のどちらかに狙いをつけ、扉の方向に武器を引っ張るように動かすと、その武器が本体に命中して、ダメージを与えることができる。


◀扉の上にある大砲は、引き抜いてしまうと安全だ。

好きなキャラクターランキング! 番外編 2：5位以下のキャラクター
※1～3位はP.129に掲載。

●5位……ベル（3票）：【選んだスタッフのコメント】3Dモデルの制作が一番難航したキャラなので。ディレクターの板鼻、キャラテクスチャーの小島と3人で、あーでもないこーでもないと作り込みました。　●5位……ブレイズ（3票）：【選んだスタッフのコメント】レイルと同じクリスタルベアラーなのに、まったくいいところなし？　なところ。／要所で出現し、とにかく気になる。／声が渋い。顔も格好も三下なのに。

32 MOTION DESIGNER
菊地 豪 キクチ ゴウ



役割 雑用、モーション。
GAME 『LAST BRONX -東京番外地-』『MOTHER』。
感動 忌野清志郎、BLANKEY JET CITY（音楽）。「猿の惑星」「エイリアン」（映画）。

COMMENT
1 モーション全般のクオリティチェックと魔物やNPCのさまざまなリアクション。
2 せっかく作ってもらったものがボツになることがあります。仕様の変更でボツになるのは仕方がないですが、自分の勘違いで作り直しになったときは、担当者にとても申し訳ないと思いました。仕様が変更になったからって言いましたけど……。
3 「やっと終わった」という気持ちと「なんか寂しいな」という気持ち。作り込んだらキリのないパートですが、後悔はしないようにしています。
4 ぶっ飛ばして、ぶっ飛ばして、ぶっ飛ばす。
5 もっと癖のあるキャラをたくさん登場させたい、かな。

33 MOTION DESIGNER
木村 和弘 キムラ カズヒロ



役割 笑いに飢えた演技派。主にイベントシーンのアニメーションを担当
GAME 『アンチャーテッド』シリーズ。まさに映画の主人公になれる。演出がすさまじく飽きない。
感動 「人間革命」（小説）。

COMMENT
1 主にイベント・フィールドモーションを作成。本作は、モーションキャプチャーは一切使わず、スタッフが1から作成しているので、スタッフそれぞれの個性が光るアニメーションがご覧いただけるかと思います。
2 この作品にかかわった影響でスケボーを始めました。理由は、参考資料としてスケボーの動画を見たのがきっかけですが、なぜかは最後までプレイすればわかります。疲れ切っていたときにプロジェクトマネージャーさんからの差し入れがあり、非常に心温まりました。
3 上にあるように、本作のアニメーションは1から作成ということで、とにかく担当キャラになりきって自由に演技させることができ、楽しく仕事を進められました。
4 リアクション芸人大集合！
5 ユーザーがクスッとなるようなキャラのアクションをたくさん詰め込みたい。

34 MOTION DESIGNER
丹羽 教子 ニワ ノリコ



役割 人妻モーションデザイナー。制作期間中に結婚→妊娠→産休。
GAME 『モンスターハンター』シリーズ。とてもバランスがいいと思います。
感動 「アグリー・ベティ」「アグリー・ベティ2」（海外ドラマ）。

COMMENT
1 魔物やNPCのモーションを担当していました。特にプリンのバトルモーションは結構苦労しました。リーダーさんからスケールをガンガン使ってプルプルにして!!と言われ、試行錯誤した結果、何とかプルプルのドロドロになってくれたと思います。
2 モーションチームは全員タバコは吸わないうえに、あまりお酒が得意じゃなかったため、忘年会は西新宿にあるホテルのケーキバイキングに行きました。この業界でそういう人が集まるのは珍しいので、まさかリーダーさんが禁煙禁酒の人ばかり集めたのかと疑いました。
3 途中で産休に入ってしまい、わずか一年半くらいでプロジェクトから離れてしまったために、あまり多くのキャラクターを触ることができませんでした。ブサかわいい魔物がいっぱいいたので、もっといろいろと手をつけたかったです。
4 突っ込みどころいっぱい!!
5 やっぱりまたプリンをやりたいです。もっともっとぷるんぷるんに。

35 FACIAL ANIMATION DESIGNER
唐沢 華恵 カラサワ ハナエ



役割 フェイシャル班。
GAME 『ドラゴンクエスト3』『ドラゴンクエスト4』『FF Ⅱ』『FF Ⅲ』『デジタル・デビル物語 女神転生 Ⅱ』『ギャラクシアン3 PROJECT DRAGOON GT-6』『スターブレード』『鉄拳2』『スペースチャンネル5』『塊魂』『Wii Fit』。理由は「好きだから」。
感動 「Geri's game」「Up」（CGアニメ）。

COMMENT
1 人間の表情を担当。顔ばかりに気をとられないで、画面中をあちこち見ると楽しい発見があると思います。
2 昨年、メインマシンのCRTモニター1998年物を急に2005年物に交換してもらえて喜んでいたら、交換理由が「発火の恐れがある」だったこと。今年になってボイスが全部録り直されて、リップシンク（口の動き）などが全部修正になったこと……。
3 みなさまお疲れさまでした。作り込みたかった部分はありますよ。
4 思考錯誤。
5 ちょっとした動き。

36 VISUAL EFFECT DESIGNER
大野 茂幸 オオノ シゲユキ



役割 デザイナー。ビジュアルエフェクト担当。
GAME 『ファイナルファンタジータクティクス』のエフェクトはいまだに参考にさせてもらっています。
感動 「機動戦士ガンダム」。これさえなければ……。

COMMENT
1 「バハムートストライク」関連のエフェクトを担当しました。上空からメガフレアを撃つところとかは、カメラを向けるとちゃんと見れますのでぜひご覧ください。
2 自宅で1人留守番しているワンコに「この日には開発終わらせるからそれまで我慢してろ」と、以前から言い聞かせていた当日に「脱腸」が判明。緊急手術（無事成功）と律儀な犬に感動したが、当の飼い主は開発を終わらせておらず、エライこっちゃになりました。
3 今作では魔物、NPC、環境などの細かいリアクション表現をエフェクトで強調したかったので、実際にはレイル専用のエフェクトよりも、そっちにメモリを使っているくらいです。ですが、実現できなかったアイデアも多々あるので、ちょっと不完全燃焼かもです。
4 「挑戦」です。
5 次回作ではビーチバトルを騎馬戦で。

37 VISUAL EFFECT DESIGNER
Brenneman Ian.E ブレネマン イアン エドワード



役割 エフェクトデザイナー。
GAME 『GOD HAND』『LOST PLANET EXTREME CONDITION』『天誅』。
感動 ゆらゆら帝国というバンドが好きです。

COMMENT
1 プレイアブルイベントとイベントのエフェクトを担当しました。
2 特にありませんが、このプロジェクトが初めてのゲーム開発への参加でしたので、なんでもフレッシュな感じがしました。
3 私がチームのなかで一番終わりが早かったので、ゲームの最後までは見えなかったけれど、もう少し秘密の部分があったらいいなとよく思いました。
4 スタッフリストのなかの私の名前の間違えがちょっとやばかったです（製品版では直ってます）。
5 エフェクトに、もう少し具体的なコンセプトイメージを持たせたいと思います。

38 VISUAL EFFECT DESIGNER
松永 真 マツナガ シン



役割 デザイナー。バトルグラフィック（エフェクト）担当。
GAME 『FFCC』。ゲーム性、グラフィックに惚れ込み、この道を志すきっかけになったタイトルです。
感動 飼っている文鳥がほかに類を見ない声で求愛ダンスをします。それを見て私も、思うとおり自分なりの絵作りを頑張っていこうと思いました。

COMMENT
1 主に魔物に関するエフェクトを作成いたしました。キングベヒーモスのメテオからゴブリンのパンチまで、大から小さまざまな魔物の攻撃やリアクションを見て触って食らって!?　楽しんでいただければと思います。

CHARACTER CHECK!



CHARACTER NO.5
KEISS
— クァイス —

出世を夢見るレイルの仕事仲間

セルキー一族としては珍しく、出世を望んでリルティ王国からの仕事をこなす若者。レイルの仕事仲間で、ともに行動することが多い。

VOICE ACTOR'S COMMENT　クァイス役 杉山 紀彰

A サバサバしていて飄々としたキャラクターなのかなと思っていたんですが、もっと熱いものを秘めた芯のしっかりしたキャラクターという印象に変わっていきました。
B 口ではいろいろ言いながらも兄のピンチを本気で心配するシーンかなぁ。
C 「クリスタルベアラー」と叫ぶシーンでしょうか。当初どんな気持ちで叫んでいるのかがわからず、設定をお聞きしながら自分なりに理解するのにちょっと手こずりました。
D つかみどころがなさそうな不思議なキャラクターに思えたのですが、収録していくうちに、優しいだけじゃなくてけっこう頭がいいキャラクターなんだなと感じました。
E 今作はWiiの特性を生かした、今までの『FF』作品とはまた違ったよさ、おもしろさを体験できると思います。ぜひ遊んでみていただきたいですね。



CHARACTER NO.6
BELLE
— ベル —

危険をいとわず行動するセルキー族の情報屋

無断で飛空艇に潜入していた情報屋の女性。レイルとはくされ縁のような関係となり、旅先で幾度も遭遇することになる。

VOICE ACTRESS'S COMMENT　ベル役 たかはし 智秋

A キュートで活発な女の子というイメージでしたが、台本を読むうちに、つらい経験から学んだくやしさや哀しさをパワーに変えて、目標に向かって1人で戦う強い女性という印象に変わりました。それでいてかわいい面もあって最高に魅力的！勝気で利発的でクレバーでキュートな娘……それがベルだと思います。
B 「あたしはね1人でやれんの」。彼女の強がりと、レイルに心配をかけまいとする思いやりが感じられてすごく好きなセリフです。ベルらしいひとことですね。
C レイルが女性の更衣室をのぞいてしまったときのベルの大激怒ですね。男勝りに見えて、そういうところはとってもウブ。改めて、ベルはかわいいなぁと思いました。
D カッコよくてスマートで、でも貪欲で自分の目標のためならばなんでもする。情にも厚く困った仲間を助ける。プレイヤーもレイルにあこがれるのではないでしょうか。"志のあるヒーロー"。そんな気がしますね。
E ほかの『FF』同様、とってもクオリティの高い作品になっておりますので、ぜひともプレイしてみてください！

好きなキャラクターランキング!
番外編3：8位以下のキャラクター
※1〜3位はP.129に掲載。

●8位……アルテア（2票）：【選んだスタッフのコメント】眼鏡をかけているときが魅力的。／かわいくて健気なので。 ●8位……ジュグラン（2票）：【選んだスタッフのコメント】強面ですが、意外と表情豊なところに愛着がわきました。／キャラが立っていて表情をつけやすかったから。 ●8位……バイガリ（2票）：【選んだスタッフのコメント】純粋にカッコヨイ。／男気にあふれているから。

PICK UP! 『FFCC』シリーズおなじみのモーグリ達が各地で大活躍!

『FFCC』シリーズに登場しているキュートなキャラクター・モーグリが、本作にももちろん登場。ショップの店員や郵便屋としてレイルの旅をサポートしてくれる。そんなモーグリ達のなかの個性的な面々をここで紹介しよう。特に、プレイアブルイベントを何度でもプレイさせてくれるレイルモーグリには注目だ。



スティルツキン 頼れる旅の先パイ

シリーズ皆勤賞となるスティルツキンは、世界の真理を求めて旅するさすらいのモーグリ。彼は旅のプロだけあって、各フィールドに関する情報に詳しい。



▶どこに向かうべきか迷ったら、話を聞いてみよう。



レイルモーグリ プレイアブルイベントを繰り返し遊ばせてくれる

レイルモーグリに話しかけると、今までにプレイしたプレイアブルイベントを再度遊ぶことができる。



▶遊びたいプレイアブルイベントを選んで泉に飛び込むと、再プレイが可能。ストーリー中とは異なり、スピードなどの設定を変更できるものもある。



ショップ店員モーグリ

アイテムを販売しているモーグリ。



郵便モーグリ

いろいろな手紙を配達してくれるモーグリ。

2 とあるイベントでとあるキャラにエフェクトをつけていたのですが、ある瞬間の表情がエフェクトと相まって強烈に印象に残りました。そのシーンが夢に出てきてそのキャラに責められました。お仕事だったんです。許してください。
3 愛嬌のある魔物たちと、まだまだ戯れていたかったです。ゴブリンがパンチしようと振り回すその腕に竜巻がごとく旋風を！　キラーハウンドの○○○○はもっとほかほかと！　……きりがありません（笑）。
4 ィィィィイヤッホォォォォォォォゥ！！
5 主人公と並びゲームの主役ともいえる主人公の能力（今作では引力を操る力）。それを使って遊んでもらうことが今作以上に楽しくなるような絵作りを目指します。

39 VISUAL EFFECT DESIGNER
山口 暁子 ヤマグチ アキコ



役割 デザイナー。フィールドエフェクト担当。
GAME 『俺の屍を越えてゆけ』。次々と育てたキャラが、愛着が湧く頃に、短命のため昇天してしまうのが虚しくて印象的。
感動 すみません、探しておきます……。

COMMENT

1 主にフィールド周りのエフェクトを担当しました。環境（雨、砂煙、落葉など）、扉を起動したときの効果などフィールドにかかわる効果全般です。フィールド探索で、自分だけの絶景ポイントを見つけて記念写真を撮るのもまた一興かと。
2 当初悪役の1人だったキャラクターが、いつの間にか車掌さんになっていたこと。すべてにおいてかなり濃ゆいキャラクターです。
3 まずは「終わった～」のひとことです。時間の許す限りはいじりまくりました。もちろん、あれやこれやと作り込みたかった部分は盛りだくさんです。
4 俺にまかせろ！
5 モーグリを旅のお供に引き連れていきたいです。

40 CHARACTER MODEL DESIGNER
石井 卓 イシイ スグル



役割 キャラモデラーその1（ゲーム制作初心者）。NPC、魔物などのモデリング担当。
GAME 『アンチャーテッド 黄金刀と消えた船団』。最初から最後まですごいとしか言えなかったゲームだから。
感動 井上雄彦「SLAM DUNK」（漫画）。最近読み直したがいつ読んでもいい～。「24」「Dr.HOUSE」（海外ドラマ）など。

COMMENT

1 NPC、魔物 、小物などのモデリング。注目してほしいポイントはキャラと魔物のリアクション。
2 開発中の思い出は……、1ポリ、2ポリ、3ポリ……、1ポリ足りない～、いや10ポリ足りないーー、……ああ何とかなったの日々。
3 初のゲーム制作参加で右も左もわからないなか、なんとか完成してよかった。
4 おもちゃ箱。
5 キャラモデルデザイナーなのでグラフィック方面にこだわっていきたい。

41 CHARACTER MODEL DESIGNER
土屋 美奈子 ツチヤ ミナコ



役割 モデル担当。
GAME 『三國無双』シリーズ。ヘタクソ2人でやると最高。
感動 北方謙三「三国志」（小説）。

COMMENT

1 NPCやチョコボ、モーグリ、そのほかいろいろなキャラクターモデルを担当しました。
2 アルテアのペットは最初サルでした。手長フェレットなんていう時代もありました。
3 街の人、魔物、オブジェクト、いろんなものに干渉できるので、これらのバリエーションは多ければ多いほど楽しそうです。
4 真面目なストーリーと、はっちゃけプレイ。
5 上でも書きましたが、特に街の人の洋服のバリエーションを増やしたいですね。

42 CHARACTER MODEL DESIGNER
西入 望 ニシイリ ノゾム



役割 キャラモデル、ペーパークラフト担当。
GAME 『Left 4 Dead』。ゾンビ映画の演出をあますことなく表現できていると思います。ゾンビ映画ファンはプレイ必須かと。
感動 「ミスト」（映画）。最近見たホラーのなかでは抜群におもしろかったです。

COMMENT

1 ゲームに登場するキャラクターを3Dで作り出す「キャラモデル」と呼ばれる仕事を担当していました。いろいろな冒険をしながら、さまざまな住人達の生活とリアクションにご注目ください。
2 ディレクターの板鼻と飲みに行き「黒ぶちメガネのモーグリを出したい」と言われたことでしょうか（笑）。「では黒ネクタイでタイプライターを打っているのはどうですか」「それでいこう！」となった覚えがあります。
3 開発を無事終えて、ひとまずホッとしています。開発中は紆余曲折ありましたが、遊びがいのあるゲームに仕上がっていると思います。でもエンブレムはもっとたくさん作れたらよかったかもですねえ。
4 冒険活劇。
5 よりおもしろく遊べるように魔物の設計にこだわりたいですね。

『クリスタルベアラー』の魅力 PART4 意外な発見が満載の REACTION を楽しむ

レイルの引力を操る力を使えば、各地の物や人、魔物などに干渉し、さまざまなリアクションを引き起こすことができる。役立つアイテムを入手できる場合もあれば、単なるイタズラになる場合もあり、その内容はさまざまだ。ここではそうしたなかで、ストーリー序盤に確認できるおもしろいものをまとめてみた。ほかにも多数存在するので、いろいろと探してみよう。

序盤に確認できる主なリアクション

お金を落とす人物

特定の人物を力を使ってはじき飛ばすと、お金を落とす。これも立派（？）な資金調達手段なので、ありがたくもらっておこう。



お店が壊れる

商品が並んだ木の棚や、展示されている陶器に対して力を使うと壊れてしまう。場所によっては、壊すと大変な目に会うことも。



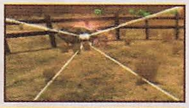
新聞とお金を交換?

新聞を読んでいる人物から、新聞を引き寄せて奪うことが可能。しかし、その際は、自動的にお金が支払われ、所持金が減少する。



ミルクに吹き飛ばされる

力を使って乳牛を投げ飛ばすと、すごい勢いでミルクを発射してくる。その勢いは、レイルが吹き飛ばされてしまうほどだ。



時計を直して人気者に

王都にある壊れた時計に干渉して直してあげると、住人達が感謝の気持ちをハートマークで表現。レイルを追いかけてくることもある。



テレビに反応する住人

王都の巨大なテレビは、左側のスイッチに干渉することでチャンネルが変わる。映るチャンネルによって、住人達の反応が変化。



シャトルトレインが暴走

王都のシャトルトレインで、操縦盤に対して力を使うと列車が暴走する。車内は大混乱となり、転んでお金を落としてしまう乗客も。



小鳥が頭に乗る

レト高原の鐘に干渉して鳴らし、動かずに待っていると小鳥が頭に乗ることがある。効果は特にないが、成功するとちょっとうれしい。



序盤に確認できる魔物のリアクション

スケルトンの頭蓋骨が大惨事に

力を使ってスケルトンをはじき飛ばすと、頭蓋骨が地面に落下。近くにキラーハウンドがいた場合、その頭蓋骨を追いかける。



キラーハウンドもやはり犬?

キラーハウンドの前で、力を使って骨を頭上に持ち上げると、お座りなどの芸を見せてくれる。犬だけあって芸はお手のもの？



地面にめり込むゴブリン

力を使ってゴブリンを地面に叩きつけてやると、足をYの字にしたスタイルで地面にめり込む。なお、木にぶつけると木にもめり込む。



コプリンが増殖

プリンを力を使って引っ張ると、小さなコプリンが誕生。これを繰り返すとどんどんコプリンが増え、放置するともとのプリンに戻る。



好きなキャラクターランキング! 番外編4：8位以下のキャラクター
※1～3位はP.129に掲載。

●8位……郵便モーグリ（2票）※レイルに手紙を届けてくれるモーグリ。：【選んだスタッフのコメント】吹っ飛ばすとイイ声で鳴くんですわ。●8位……車掌（2票）※セルキートレイン車掌。：【選んだスタッフのコメント】近づいたらブレイクダンスでフルボッコにされたから。／報われなかったキャラクターだから。 ●13位……シド（1票）：【選んだスタッフのコメント】職人気質なところに共感。


魔晶バイク

43 CHARACTER MODEL DESIGNER
村岡 靖彦 ムラオカ ヤスヒコ

役割 影の薄い人（よく「誰？」って聞かれます）。小道具キャラモデル担当。
GAME 某メーカーRPG。初めてゲーム開発に参加したタイトルでBGでした。

COMMENT
1 NPC、魔物から小物などのキャラモデルを担当。ゲーム全体を楽しんでもらえればうれしいですね。
2 開発途中のときに試遊したら、カメラ酔いしてそれはもう大変だった。
3 楽しくお仕事をさせていただきました。もっと多くのキャラを作ってみたかったですね。
4 いたずらっ子。
5 キャラクターのかわいい雰囲気。


モーグリ

44 CHARACTER MODEL DESIGNER
本木 正人 モトキ マサト

役割 デザイナー。キャラモデラーさん。
GAME 『真・女神転生』シリーズ。ハマムド石化一撃死。
感動 「ジュラシック・パーク」（映画）。伊坂幸太郎「オーデュボンの祈り」（小説）。荒木飛呂彦「ジョジョの奇妙な冒険」（漫画）。

COMMENT
1 アートさんの絵を、つじつまを合わせて、ときには補完などしつつ立体物として整合性がとれるようモリモリ3次元化する作業。アレクシス号のでかさっぷり、苦労っぷりをぜひわかっていただきたい。
2 大戸屋の弁当の差し入れ！　差し入れが弁当っていうのにもびっくりだが、それにもまして当時のスタッフ全員ぶんなので、会議室に積まれた量に度肝を抜かれた。このチームのプロダクションマネージャーさん達はやることがすげーな、男だなと思った。みな美人な女性陣ですがね。
3 とうとう出しちゃいますか、練りに練った秘蔵っ子を！　売れるといいな。ぜひ買っていただきたい。もうこれ以上ないってぐらい作り込んであるので、もうお腹いっぱいです。
4 幕の内弁当×3。
5 じいちゃんばーちゃんのしわしわ感をぜひHDで。


アルテア

45 CHARACTER TEXTURE DESIGNER
塩田 雄一 シオタ ユウイチ

役割 テクスチャ描画。
GAME 『グラディウスII -GOFERの野望-』。すべてにおいて伝説級の名作STGです。青春をともにして、自分の人生を変えた、偉大すぎる作品です。
感動 漫画ですが、手塚治虫氏の「W3」を読み直して、あらゆる意味で驚愕しました。また、最近復刻した上條淳士氏の「赤×黒（あかくろ）」の単行本を読んで、絶妙な空気感と作画のクォリティに息を呑みました。

COMMENT
1 キャラクター周りのテクスチャの描画を行いました。NPCが主でしたが、さまざまなリアクションの発生が前提だったため、普段見えないようなところまで気を配って描画しました。何気ないところにこだわりましたので、プレイの際に見ていただければ幸いです。
2 後半に作業したFA（小物）の作業のビックリするくらいの作業量と、それらをなんとかこなしたときの開放感は今でも忘れられません。またDSの『FFCC』の各作品と開発を行ったり来たりしたため、スイッチの切り替えがやや大変だったかもしれません。
3 Wiiでテクスチャをどう描き込むべきか、試行錯誤しつつの量産でしたが、現時点でやれることを精一杯やれたと思います。数年後に見たら反省点がけっこう出てくるかもしれません。開発はそんなことの繰り返しです。
4 いろんな意味で、果敢な冒険作だと思います。
5 もう少し内容に関するアイデアを提案したいです。


アルテミシオン

46 CHARACTER TEXTURE DESIGNER
鈴木 康加 スズキ ヤスカ

役割 キャラテクスチャ担当。
GAME 『どうぶつの森』です。もうアイテム収集をする気はないのですが、がんばって世話してきた村が荒れるのが嫌で、いまだに定期的に起動してしまいやめられないゲームです。

COMMENT
1 緑のワインボトルが出てくるのですが、それのラベルをこっそり『FFCC リング・オブ・フェイト』に敵として出てきたチャスペルの絵柄にしているので、よーく見たらゲーム画面でも見えるかもしれません。
2 「チョコボの肉のかたまり」というアイテムを見たときは衝撃的でした。まさかあのチョコボが食用（？）になる日がこようとは思いもしなかったです。
3 開発途中で別のチーム（『FFCC エコーズ・オブ・タイム』など）に移動してしまい、どんな風に出来上がっているのか知りませんので、これから確認です。
4 今までの『FFCC』からすると「びっくりなデザインのキャラがいる」でしょうか。


アミダテリオン

47 CHARACTER TEXTURE DESIGNER
土屋 みのり ツチヤ ミノリ

役割 キャラテクスチャ担当。
GAME 『Team Fortress 2』。
感動 「こころ」。

COMMENT
1 フィールドを歩くときなんかも、いたずらっ子の気持ちで周りのキャラや魔物と遊んでみてください。
2 ある日ゲームを始めたら、突然モーグリに集団でグイグイ迫られたのが衝撃でした。
3 まだ終わった実感が湧き切らない感じですが、まだまだ～の残りの思いは次回に生かしていきたいです！
4 「イィィヤッホーーゥ!!」…………と言いながら遊んでください。


クァイス

48 CHARACTER TEXTURE DESIGNER
中村 博之 ナカムラ ヒロユキ

役割 グラフィック担当。
GAME 『CBキャラウォーズ 失われたギャ～グ』。ヒロインを殴るとバトルになったり、弟子をパシリにするといったネタなどが心に残っています。
感動 「白い馬」「鬼が来た！」「家族ゲーム」「沈まぬ太陽」（映画）。新井英樹「ザ・ワールド・イズ・マイン」、尾田栄一郎「ONE PIECE」、島袋光年「世紀末リーダー伝たけし！」（漫画）。

COMMENT
1 キャラテクスチャ担当。金持ちリルティが天高く舞い上がり、金をまき散らすのが見どころです。
2 毎日Wiiリモコンを上に振ってキャラなどを引き寄せていると、電車で眠ったときの夢のなかでも、なんでか人間を引き寄せようとしていて、はっと目が覚めると、腕を振り上げていて恥ずかしい思いをしました。
3 キャラクターはまだ抑揚が足りませんでした。開発末期に抑揚のあるキャラが生まれてきたので、はじめからそのレベルで構造化したかったです（まじめな反省）。
4 クールやっほーー。
5 グラフィック担当ですが、グラフィックだけの視野にこだわると、いくら綺麗でもゲームのおもしろさの邪

CHARACTER CHECK!



魔晶機関を作った天才技師

リルティ王国の元筆頭技師で、魔晶機関を生み出した人物。気さくな性格で、レイルとは友人関係であり、アルテアの相談役も務める。

CHARACTER NO.7
CID
ーシドー

VOICE ACTOR'S COMMENT シド役 辻 親八

A 個性的なキャラクターであると感じましたが、愛情にあふれている人物であることが少しずつわかってきました。
B 仕事場でレイルと会話するシーン。「クリスタルベアラーに向かって何を。ふっ、無駄な忠告じゃな」。
C シドが、スチームエンジンの手入れをしているところでのレイルとの会話シーンです。
D やはり底知れぬ魅力があります。単なるヒーローではないところがいいです。
E 非常に壮大で、楽しく出来ております。お楽しみください。



CHARACTER NO.8
VAIGALI
ーバイガリー

セルキー族のまとめ役となるセルキーズギルドの長

リルティ王国の重要な交通網・バイガリ鉄道の社長兼セルキーズギルドの長。支配階級にあるリルティ族を、かなり嫌っている。

VOICE ACTOR'S COMMENT バイガリ役 楠見 尚己

A 最初にイメージしたのは、「豪放磊落！」。野蛮で粗野で……！　まぁ全体像としては間違っていなかったと思うのですが、一応セルキーズギルドの長ですのでねぇ。そこに統率力、男気、優しさを加味したキャラクターとして演じたつもりです。
B なんといっても、身を呈してレイル、ケァイス、ベルを救うところですかねぇ！　カッコいいですねぇ！
C 役作りのうえで苦労したことといえば、どうしても滲み出てしまう知性、品格などをいかにして抑えるかという点に尽きます！　……ごめんなさい。嘘をついてしまいました。ノビノビと演じさせていただきました。
D 男気もあるし、ちょっとヤンチャで、分別もあるし、ん～、なかなかよい奴じゃ！
E 壮大で雄大な世界観を、充分に存分にお楽しみください。



CHARACTER NO.9
BLAZE
ーブレイズー

レイルの過去を知るクリスタルベアラー

レイルと同じクリスタルベアラーで、炎を操る能力を持つ男性。目的もなく、チンピラのような生活を送っている。レイルの過去を知っているようだが……。

VOICE ACTOR'S COMMENT ブレイズ役 五十嵐 明

A 初めはズルそうでいやな奴と思ったけれど、だんだんと憎めないような気がしてきて、最後には好きになってしまいました。
B ジュグランと対峙したときに「命乞い？　いまさら遅いんだよ！」と言う、ブレイズの傍若無人な部分が表現されているひとことが気に入っています。
C 攻撃のときや悪態のつきかた、反撃や、やられたときのリアクションなどをひとことで何種類も表現する点は苦労しました。
D ブレイズ目線で見ると、以前は自分が師匠であったはずなのに弟子のレイルに追い越される様は、「♪あ～とかぁ～らぁ～来たぁ～のにぃ～追い越され～」って感じな寂しい思いをさせられました。レイル嫌いです！
E 登場する人物の種族の違いや立場、心に抱えている多様な思いなどが、それぞれドラマチックに描かれているので、ストーリー全体を通じてさまざまな気持ちを感じとっていただきたいですね。

好きなキャラクターランキング!
番外編5：13位以下のキャラクター
※1～3位はP.129に掲載。

●13位……魔晶バイク（1票）※プレイアブルイベント「逃避行」で、後半に登場する黒いバイク。：【選んだスタッフのコメント】バイクいいよね。
●13位……ヒナチョコボ（1票）※紫色の小さなチョコボ。：【選んだスタッフのコメント】かわいいから。
●13位……犬（1票）※レト高原などで目撃される犬。：【選んだスタッフのコメント】色と尻尾以外はうちのワンコに似ているので。

『クリスタルベアラー』スタッフアンケート② 好きなキャラクターランキング!

各スタッフの名前の右側に掲載している、それぞれの好きなキャラクターについて、ここで数が多かった上位3人をまとめてみた。また、その理由として寄せられた意見についてもいくつか紹介していこう。



1位 レイル 16票

主人公の貫禄勝ち

スタッフが選んだ好きなキャラクターの1位は、やはり主人公のレイル。その理由としては、「勇者さまに負けず劣らずの、傍若無人な街での行動（自分で操作していますが）」「やるときはやります！　って感じがいいです」「開発中ずっと動かしていたから」「自然体で飾らない、見ていて気持ちのいいカッコよさが彼にはあると思います」「人との距離感がとても大人でカッコいい！　見習いたいです」「じわじわきます」などの意見があった。

2位 アミダテリオン 13票



謎多き敵役が僅差の2位

2位はアミダテリオン。レイルとセットで好きという意見が多かった。そのほかの意見としては、「デザインが好きです」「大器で賢者キャラなのに、たまに素でボケるところが微妙に愉快」などというものがあった。

3位 クァイス 6票



レイルの仕事仲間が3位にすべり込み

3位はクァイス。憎めない性格が人気を集めたようだ。「一生懸命に生きているけれど、よくドジをして、すまねえとまじめに謝るいいやつだから」「要領のよさが気に入っています」などの意見があった。

そのほかの少数派意見については P.124～130の欄外をチェック!

魔になったりすることも少なくないと思います。グラフィックがどのようにゲームのおもしろさに関係しているのかを、こだわって考えていきたいと思います。

49 FIELD MODEL DESIGNER 伊藤 敬人 イトウ タカト
郵便モーグリ

役割 大道具係（背景組立＆ペンキ塗り係→BG）。

GAME 『クロノ・トリガー』。モニターでしたが、仕事としてかかわった最初の作品。

感動 「サマーウォーズ」（アニメ）。

COMMENT

1 橋の街、シドの工房、浮遊監獄内部……その他。
2 深夜残業中？　のプロジェクトマネージャーさんの差し入れには、心打たれました。
3 ラストスパートは、みんなすごかったんじゃないでしょうか？
4 冒険活劇？
5 もちょっと早く……いろいろと。

50 FIELD MODEL DESIGNER 祝田 俊一 イワイタ シュンイチ
レイル

役割 BG傭兵部隊所属三等兵。

GAME 『レーシングラグーン』。……スタッフロールに名前が刻まれる栄光……そう誰かが教えてくれた……。

感動 「機動戦士ガンダム」（もちろん初代）。人生踏み外した原因は、たぶんコレが一番大きい。

COMMENT

1 「砂漠」と「橋」の街あたりかな。テクスチャ頑張りましたので、走り去らずに背景も見てやってくださいね。のぞき込まないと見えない部分にも手を抜いてませんよ、私は。
2 みんな、新しいゲームの遊び方を考えるのに全力でぶつかってましたね。次々とアイデアが盛り込まれていくので、制作現場でのライブ感はすごかったですよ。
3 新しい『FFCC』が今ここに誕生！　ハッピーバースデーですね。新たに刻まれる歴史の1ページを体感してください。
4 努力の結晶、クリスタルです。
5 カラクリをもっと仕込んだ迷路のような街を作ってみたいな。一日中アクションで遊び倒しても飽きない街を。

51 FIELD MODEL DESIGNER 岡本 竜大 オカモト タツヒロ
クァイス

役割 背景デザイナー＆仕様メモ係のほか、雑用。

GAME 『ポピュラス』。当時としては画期的神様ゲー。『Myth』シリーズ。『バトルフィールド』シリーズ（何でもアリFPS）。

感動 人生のうえではオヤジ臭いが、古代中国史、史記列伝がおもしろい。

COMMENT

1 プレイアブルイベントの背景をメインに、イベントシーンの背景も作成しました。通常のフィールドとは違うゲーム性になっていますので、ぜひ何度もトライしてみてください。
2 背景仕様をずっとメモし続けたことですかね……。あと、仕様決定までWiiリモコンをいろんな方向に振ったこと。突然違う方向に振れとか回せ、ってなったりしたことも。
3 プレイアブルイベントをもうちょっと入れてみたかった……です。
4 好奇心というか冒険心という方向にあります。
5 背景をもっと動かせたらいいなと思います。

52 FIELD MODEL DESIGNER 小野 健太郎 オノ ケンタロウ
バイガリ

役割 石像係（ほぼすべての石像を作った）。BG担当。

GAME 『アンチャーテッド 黄金刀と消えた船団』。技術、演出、すべてがぶっ飛んでいて感激！

感動 「"アイデンティティー"」（映画）。

COMMENT

1 私はBGを担当しました。なんだかんだで相当数のマップを担当することになりました。石像はいつの間にか私が作ることになってましたね。石像に限らず、マップのいろんな個所を見てほしいです。
2 埼玉県春日部市にある首都圏外郭放水路にBG班とアート班で見学に行ったことです。資料集めというのが表向きの目的でしたが、結局ただワイワイと遊びに行っただけで終わったみたいな感じになりましたね。非常に楽しかったです。
3 今作が初めてのゲーム制作でしたが、多くのマップを担当させてもらい、かなり充実していました。学んだ部分も多く、大変よかったと思っています。次に生かしていきたいと思います。
4 変！
5 ありとあらゆる部分をこだわりたいです。特に遠景を。

53 FIELD MODEL DESIGNER 神崎 建三 カンザキ ケンゾウ
リルティ兵（小）

役割 背景リーダー。

GAME 『アローン・イン・ザ・ダーク』。このゲームをプレイするためにFM TOWNSを購入したくらい斬新に見えたし、おもしろかった。

感動 「ダイ・ハード」（映画）。

COMMENT

1 マップのシームレスやポストエフェクト。
2 印象に残ったことといえば、とにかく長かった……。
3 マップにもっとメモリが割り当てられていたら、テクスチャの解像度を上げたかった。
4 革新。
5 空気感。

『クリスタルベアラー』の魅力 PART5 やり込みがいのある COLLECTIONの数々

レイルのステータスを上昇させるアクセサリーのほか、特定の行動をとることで獲得できる勲章（AWARD）や、UMA通信をチェックすることで登録される情報など、本作にはコレクション性のある要素がいくつもある。ここでは、それらのうち代表的なものを紹介していこう。

バトルを有利にするアクセサリー

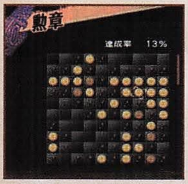
アクセサリーはレイルのステータスを上昇させる効果のほか、ダウンを防いだりライフを自動的に回復したりなど、特殊な効果を持つものもある。下の表にまとめたのは序盤で入手できるこうしたアクセサリーだ。いずれもショップで購入するか工房で合成すると入手可能。合成では、作りたいアクセサリーを選択し、表示される必要な素材を選ぶ仕組みだが、素材の選択順などによって、完成するアクセサリーが変化する場合もある。

序盤に入手できるアクセサリー

種類	アクセサリー	効果	備考
イヤリング	ガラスの耳飾り	攻撃＋1	―
	木の実のピアス	攻撃＋1	ローリングでダメージを与える
	チャンチトスのピアス	攻撃＋1	その場ダウンしない
	鉄の耳飾り	攻撃・射程＋1	―
	ティキのピアス	攻撃・射程＋1	ふっとんでも自動着地受身
	ドルイドベルのピアス	攻撃・射程＋1	10秒毎に1ライフ回復
リング	ガラスの指輪	集中＋1	―
	さんごの指輪	集中＋1	静電気防止
	ガラスの指貫	集中＋1	取得ギルが2倍
アミュレット	アミュレット	防御＋1	―
	アセイミー	防御＋1	ターゲットカーソル範囲3倍
	タリスマン	防御＋1	ふっとんでも自動着地受身
	布のお守り	射程＋1	―
	ボンフィンブレス	射程＋1	タイムエクステンド・小
	トゥッカター・ポクポン	射程＋1	5%でダメージ無効
	ガラスのお守り	幸運＋1	―
	ナザルボンジュ	幸運＋1	虫の卵がくっつかない
	クランデーロパワー	幸運＋1	ハート回復効果が2倍

勲章（AWARD）を獲得する

特定の条件を満たすと獲得できる勲章（AWARD）は300以上あり、その達成率は、メニューの「勲章」で確認可能。なお、勲章のデータは2周目以降のプレイにも引き継がれる。



▲勲章のリストはアイコンの形で示されている。

勲章のアイコン



金のメダル
レイルが特定の行動をとるなど、条件を満たすとすぐに獲得できる通常の勲章を示すアイコン。



銀・銅のメダル
条件に回数が設定されている勲章を示すアイコン。回数が増えることで、銅→銀→金のメダルに変わる。



!マーク
獲得した勲章の上下左右の枠に表示されるアイコン。選ぶと、その枠に入る勲章にかかわるヒントが表示。

手紙や新聞から入手する情報

メニューの「情報」では、それまでに収集した重要な情報を確認可能。ストーリーを進めることで自動的に登録されるものもあるが、多くは郵便モーグリから手紙をもらったり、UMA通信をチェックしたりすることなどで集める必要がある。冒険のヒントが得られることもあるので、新たな街に到着した場合などは、情報収集に努めよう。

情報の種類

手紙
次の目的地などが記載。「重要」と「その他」の2種類がある。

アルフィタリア新聞
世界で発生している事件などが記載されている新聞。

UMA通信
街などにある箱から入手できる。魔物などの情報が記載。

エンブレムの作成

レイルの上着にプリントされたエンブレムは、紋章屋で新たなものを作り出すことで変更可能。エンブレムを作るには素材が必要になり、同じ素材をアクセサリーの合成に使用することもあるので注意しておこう。



◀カッコいいエンブレムでオシャレを楽しもう。

好きなキャラクターランキング! 番外編6：13位以下のキャラクター
※1～3位は上のカコミに掲載。

●13位……乳牛（1票）※東部開拓地で放牧されている牛。：【選んだスタッフのコメント】人間の思いどおりにならないところが腹立たしい。しかし怒るに怒れない不条理さ。　●13位……プリン（1票）※ぷるぷると動く魔物。：【選んだスタッフのコメント】制作に苦労させられたので。　●13位……ボム（1票）※火の玉の姿をした魔物。：【選んだスタッフのコメント】見ててかわいいと感じるからです。

PICK UP! 友達との協力プレイも楽しめる！

本作では、Wiiリモコンをもう1つ接続することで2人による協力プレイが可能。メインプレイヤーとサブプレイヤーに分かれ、前者が通常どおりレイルを操作し、後者はレイルの引力を操る力のみをコントロールする。この場合、2つの対象に同時に引力で干渉できるようになり、1人のときよりも有利にバトルやプレイアブルイベントをプレイできるのだ（2人で操作できないバトルなども一部に存在）。



◀緑がメイン、オレンジがサブプレイヤーの照準となり、別々に操作。

魔物とのバトルで有利になる



▶サブプレイヤーは、魔物や物を持ち上げられないが、それらを引っ張ったり、投げ飛ばしたりしてメインプレイヤーのサポートを行える。

プレイアブルイベントも協力可能



◀メインプレイヤーと同じように、追手に狙いをつけて妨害できる。

54 FIELD MODEL DESIGNER
讃岐 雄一 サヌキ ユウイチ
（ファイス）

役割 BGデザイナー。
GAME 『FFⅦ』。このゲームに出会って、ゲーム業界で働きたいと思うようになったので。
感動 「スターウォーズ」（映画）シリーズ。井上雄彦「SLAM DUNK」（漫画）。

COMMENT
1 異世界のBG（背景）全般を担当しました。BGは全般的にどのマップも温かい雰囲気がありますので、ゲームをしている途中に休憩がてら眺めてくれるとうれしいです。
2 開発人数がちょうどよかったのでコミュニケーションがとりやすく、ほかのセクションにいろいろと甘えてしまいました。特にエフェクト班にはお世話になりました。
3 BG的にもっといろいろな物を、動かしたり壊したりできるような仕掛けを仕込みたかったです。
4 新感覚アクション。
5 本作でも、いろいろ物を投げたり壊せたりするのですが、もっとその数や種類を増やしてキャラクターがアクションを起こしたら、何らかの反応が必ず返ってくるBGを作りたいと思います。

55 FIELD MODEL DESIGNER
長野 賢司 ナガノ タダシ
（レイル）

役割 BGデザイナー。草原マップを主に担当。
GAME 『貝獣物語』。地図が紙だった。
感動 ピクサー映画全般と「ガンジー」（映画）。神田たけ志「伝説の雀鬼」（漫画）。

COMMENT
1 湖の小道から葡萄農園を歩き回って楽しんでください。
2 社会人になって初の病欠をとってしまった。原因は食中毒。ぽーしょんでは回復できず。
3 残念ながらあります。
4 ブン投げ遊び。
5 より効率よくきれいに仕上げる。

56 FIELD MODEL DESIGNER
成毛 宏行 ナルゲ ヒロユキ
（レイル）

役割 背景3DCGデザイナー。
GAME 『イース』『イースⅡ』。感動した初めてのゲームです。
感動 「ソウ」シリーズ（映画）。

COMMENT
1 背景3DCGのモデリング。テクスチャ作成。
2 2段ジャンプがなくなったこと。え～作り直しじゃん！
3 もっと、いろんなものをブン投げたかったです。BGも壊れたり、リアクションがあるようにしたかったです。
4 ブン投げゲーム。
5 投げたり、壊したり、物を動かしてリアクションが楽しめる背景を作っていければと思っています。また、特殊能力を生かしての移動アクションをもっと楽しめるマップを作れればと思っています。

57 FIELD MODEL DESIGNER
丸山 一馬 マルヤマ カズマ
（リルティ兵（大））

役割 BGデザイナー。
GAME 『ストリートファイターⅣ』。
感動 特になし。悲劇ならたくさんあり。

COMMENT
1 海岸、森、草原（一部）、雪原（一部）、王都（一部テクスチャ）、イベント専用マップ。「ほのぼのする」点に注目してください。
2 いろいろ話せる仲間がいた。
3 開発期間が長かったのでほっとしています。
4 投。
5 アクション。

58 FIELD MODEL DESIGNER
吉川 隆之 ヨシカワ タカユキ
（アミダテリオン）

役割 背景制作。
GAME 『ゼビウス』。理由は今でもよくわかりませんが、とにかくハマりました。
感動 最近映画を見ていませんが、町山智浩さんの映画の話がおもしろいです。

COMMENT
1 背景は、プレイ中にコントローラーを手放してぼーっと眺めているだけでもなんだか落ち着く「和み系」な世界に仕上がったと思います。
2 「ビーチで水着女子がドンケツ相撲」というネタを初めて聞いたときは、スタッフ内の空気がいろいろな意味で騒然としました。
3 完成してよかったです。雑談レベルの小ネタはたくさんあったのですが（ワイン蔵で樽を動かしたら陰でネズミが酒盛りしてるとか、王都前庭園の庭師が突如天才になるミニゲームとか）、それはまた機会がありましたら。
4 プレイヤーの気分でいろんな音色に変化する楽器のようなゲーム。
5 プレイヤーがトンネルを掘って、近道を作れるくらい自由度の高いマップを作ります！

59 MENU DESIGNER
手島 宗之 テジマ ムネユキ
（アルテア）

役割 はぐれメニュー。
GAME 『スターラスター』。リアルタイムで進行していき、敵を効率よくスピーディーに倒さなければ真のクリアができないシステムは当時衝撃だった。
感動 「ニューオリンズ・トライアル」（映画）。裁判という題材ながら重苦しさは薄く、ヒューマンとサスペンスが混じり、派手なアクションはなくても飽きさせない展開は最後まで見入ってしまう。そして結末が本当に気持ちいいので、何度見てもおもしろい。

COMMENT
1 ゲームで表示されるメニューのデザイン素材（一部）。
2 Wiiでの開発が初めてということもあり、ハードの特性に対応した素材の作り方が難しかった。特にレーダーマップ部分は回転するということもあって、プログラム対応などは思った以上に手間がかかった。
3 一部分ですが、もう少しわかりやすい表現にできていればという気持ちがあります。
4 そこにあるものを、さわってごらん。
5 メニューは、使用するフォント1つで印象が変わるので、雰囲気を大事にしたい。あとは、わかりやすさ。

60 PRODUCTION MANAGEMENT
斉藤 理恵 サイトウ リエ
（アミダテリオン）

役割 プロジェクトマネージャー（という名の雑用係ですね）
GAME 『タクティクスオウガ』『ワンダと巨像』。いろいろと心に沁みました。
感動 「ダークナイト」（映画）。塩野七生「チェーザレ・ボルジアあるいは優雅なる冷酷」（小説）。

COMMENT
1 開発をとりまくいろーんな作業をしていました。フィールドの四季や蝶や花や羊に牛など、土地ごとの空気を感じてほしいです。
2 開発初期の人数が少ないころは、ハロウィンに全員全身黒装束で会社に来てもらったり、バカなことをいろいろしました。終盤は忙しいのと人数多いのとで、あまりイベントごとができなかったのが残念です。開発業務とは関係ないですね……。
3 とにかくほっとしています。今はそれしか考えられません。
4 メインストーリーの進行があまり気にならずに遊べる不思議なゲーム。
5 ユーク族の生態。

61 PRODUCTION MANAGEMENT
永冨 麻子 ナガトミ アサコ
（モーグリ）

役割 アシさん。
GAME 『モンスターハンターポータブル 2nd G』。1つのゲームを500時間以上プレイしたのはこれだけなので。
感動 ステファニー・メイヤー「ニュームーン/トワイライト・サーガ」（小説）。感動したかは微妙ですが、世界観に魅力があって引き込まれます。洋書で読んだからかもしれませんが、作者の美しい表現力に脱帽しました。

COMMENT
1 プロジェクトアシスタントとして、連絡担当だったりボイスのレコーディングに立ち会ったり、開発機材の準備をしたり、業務は多岐にわたりいろいろとありました。ぜひ注目してほしい点はビーチのマップです。業務に疲れたときにビーチのマップを見ると現実逃避ができ、ビーチ沿いを歩いたり、サンゴ礁のあたりを泳いだりすると心癒されるナイスなマップです。
2 入社して2カ月くらいのときに操作説明の資料を作ったのですが、ものすごく緊張しながらも一生懸命何十枚も画面をキャプチャして作成したのを覚えています。もうそれから3年たったと思うと感慨深いです。
3 やっと終わったという安堵感でいっぱいです。
4 ビュッフェ（笑）。いろいろあるけど、好きなものを好きなぶんだけ食べてくださいという自由な感じです。
5 次回作があるとしたら、Wiiでマルチプレイ可能な『FFCC』がしたいです！

62 PRODUCTION MANAGEMENT
渡邊 瞳 ワタナベ ヒトミ
（レイル）

役割 プロジェクトアシスタントのアシスタント。
GAME 『FF7』。世界観とシナリオの完成度に感動。『ワンダと巨像』。美しいグラフィックと光の加減・巨象に登る楽しさがよかった。
感動 「犬の十戒」（詩）

COMMENT
1 プロジェクトを円滑に回すためのアシスタント業務。ボムリンの声優。NPCの表情やしぐさを見て、いろいろなものを想像してほしいです。きっと小さな物語がいっぱいあるはずです！
2 テアトルベアラーのボイス収録で、モグゾウ役の方が、役に入りすぎておかまのような仕草で演じていたのが大変印象に残っています。プロジェクトマネージャーの斉藤さんはベ○ネ○タ並みのドSっぷりをさまざまな個所で発揮！　一生ついていきます!!
3 開発中の試行錯誤をいっぱい見ていたので、「やっと完成したんだ！」という感慨深い気持ちになりました。
4 躍動。

好きなキャラクターランキング！ 番外編7：13位以下のキャラクター
※1～3位はP.129に掲載。

●13位……アルテミシオン（1票）※紫色をしたモーグリ。過去の『FFCC』シリーズに出てきた同名モーグリとの関係は不明。●13位……大きなリルティ兵（1票）※王国内のいろいろなところに登場する兵士の大きいほう。●13位……小さなリルティ兵（1票）※王国内のいろいろなところに登場する兵士の小さいほう。●13位……リッチ（1票）※強そうなガイコツ。※いずれも選んだスタッフのコメントは割愛。

5 日常でも聴きたい&持ちたいなと思えるようなゲーム作りをしてほしい。

63 COMPOSER 山﨑 良 ヤマザキ リョウ



役割 作曲。
GAME 『ワンダと巨像』。ストーリーや演出など、痛いくらい心に残ってます。こんな見せ方があるのかーと驚かされた作品です。次回作『人喰いの大鷲トリコ』も期待してます。
感動 お台場の生ガンダム。しっかり大地に立ってました。感無量！

COMMENT

1 主にアミダテリオン、ジュグランのテーマを中心に担当しました。そのほか、ロック系の曲も多かったですね。ノリノリでWiiリモコンを振り回してください！
2 オーケストラ収録。スケジュールにまったく余裕がなかったので緊張しましたが、無事に収録できてホッとしました。
3 収録する楽器や曲数が多くて準備が大変でしたが、そのぶんの効果はあったと思います。曲のジャンル的には、初代『FFCC』のような素朴な曲をもっと書いてみたかったかな。
4 アドベンチャー！
5 次は本場アメリカでレコーディングしたい！

64 SOUND DESIGNER 伊勢 誠 イセ マコト



役割 ケツ持ち隊（期日が迫ると各セクションから同時に仕事が鬼のように降ってくるから）。効果音担当。
GAME 『ビックリマンワールド』。今もよくやってます。
感動 手塚治虫「火の鳥」（漫画）。些細な悩みが気にならなくなるから。

COMMENT

1 サウンドの効果音を作る作業だったので、いろんな音を気にしてみてくれるとうれしいです。
2 メインプログラマーの赤座さんが絵文字を送ってくれたことは衝撃でした（間違いで）。
3 ほっとしたのひとことです。NPC周りはもっといろいろ鳴らしたかったです。
4 闇鍋。
5 NPCのリアクション。

65 SOUND DESIGNER 齋藤 祐輔 サイトウ ユウスケ



役割 サウンド（効果音）。
GAME 『クレイジータクシー』。オフスプリングを聞きながら中央分離帯を跨ぎ、道路を高速で逆走する爽快感！現実にはできませんが(^_^;)
感動 「スターウォーズ」「ロード・オブ・ザ・リング」「スパイダーマン」の各シリーズ（映画）。

COMMENT

1 イベント効果音とプレイアブルイベントの効果音。イベントやプレイアブルイベントで使われている引力の音はそれぞれ若干の違いがあります!!
2 デバッグ中、宝箱を漁っていたら、水着の女性キャラが現れて銭を巻き上げられたこと。
3 とにかく無事に終わった……が本音です（笑）。個人的には音の空間処理をもっと細部まで作り込みたかった。
4 差別と区別。
5 足音などの常に鳴っているような音をもっとこだわって作り込みたい。

66 DIALOGUE EDITOR/RECORDING ENGINEER 五十川 祐次 イソガワ ユウジ



役割 ボイス、音楽でのコーディング。
GAME 『グランツーリスモ』。
感動 「シンドラーのリスト」（映画）。

COMMENT

1 イベント中のボイスにはたくさんアドリブが入っています。言葉だけでは表現し切れないニュアンスとか表情にも注目してほしいです。
2 鼻歌を歌うシーンで英語版ボイスのメロディが1カ所間違えて収録されていて、正しいメロディに修正するのが大変でした。
3 日本語版と海外版とが同時開発だったので、作業は大変でした。
4 幕の内弁当や海鮮丼というか、盛りだくさんですね〜。

67 QUALITY CONTROL 長井 雅史 ナガイ マサシ



役割 品質管理部担当者。デバッグ作業のプランニング、全体の進捗確認、開発との折衝など。
GAME 『ロマンシング サ・ガ』。やり込んでいたことが、スクウェアにアルバイトで入るきっかけになったので。
感動 星のオトメ歌劇団（芸能人）。

COMMENT

1 デバッグ作業全般が担当となります。本編のストーリーだけでなく、独特な世界観とミニゲームも楽しんでもらいたいです。
2 会社の帰りにカードを切るとき、「あと8時間後には出社……」と心が折れそうな日々でした。
3 これでやっと週末イベントに遊びに行ける……。
4 遊ぶ。
5 アミダテリオン。空間を制御する能力がカッコイイ！

68 LOCALIZE 大櫛 嘉伸 オオクシ ヨシノブ



役割 ローカライズアシスタントコーディネーター。
GAME 『ゼノギアス』。心理学的な側面と音楽が好き。全体的なゲームバランスもよいと思った。
感動 「あの日、欲望の大地で」「チェンジリング」「アフター・ダーク」（小説）。

COMMENT

1 国内版のゲームを海外版に翻訳するためのローカライズを担当しました。ぜひ国内版と海外版を両方やって違いを楽しんでみてください。
2 『クリスタルベアラー』がTGSで遊んでもらえているのを見たとき。
3 NPCとの会話がもっと増えてもよかった気がする。
4 新しくて、シンプルなゲーム。
5 もっといろいろ魔法が使えたらおもしろいかなと思う。

69 LOCALIZE Tobias Stahl トビアス シュタール



役割 海外版のプロジェクトマネージメント。
GAME 『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』。世界が広く、種族も印象的で、学べる技が多くておもしろかったです。また、ハードウエア（NINTENDO64）のスペックをよく生かしていました。
感動 「グリーンマイル」（映画）を見て感動しました。今はまっているドラマは「JIN-仁-」です。

COMMENT

1 海外版の開発を担当しました。他言語への翻訳・音声収録を手配し、国内版のストーリーと雰囲気、ユーモアを海外ユーザーに自然に伝わるように力を入れました。
2 開発途中では仮のエフェクトがゲームに組み込まれて、物や人を投げると爆発してしまいました。製品版には残せない仕様ですが、最高のストレス解消でした（笑）。
3 毎回そうですが、締め切りが過ぎてもまだ完成度が満足にいかない部分を見つけてしまいます。欲張りというか、ケジメができてないというか、子供を嫁に出すようなとまどいを感じます。
4 夕日に向けての爽やかな全力疾走！
5 海外言語は日本語より単語が数倍長いです。メニューと字体をもう少し見やすくできればと思います。

制作スタッフの情熱の結晶である『クリスタルベアラー』をトコトンまで楽しんでほしい！

『クリスタルベアラー』の魅力 PART6 世界中に散りばめられた楽しさ満点の EXTRA

ストーリーとは関係がないものの、本作には多数のミニゲームやさまざまなシーンを写真に収めることができるシステムなど、お楽しみ要素がいくつも用意されている。ストーリーをがむしゃらに進行させるばかりでなく、ときにはこうした楽しみを満喫する寄り道プレイをためしてみるのもおもしろい。

序盤に楽しめるミニゲーム

葡萄農園では葡萄の収穫、水辺では釣りなど、特定のフィールドでは、その場所ならではのミニゲームをプレイできる。キャラクターに話しかけてプレイするもののほか、オブジェクトを動かすことで自動的にスタートするものもある。



チョコボに乗ると、地面にキラキラ光る目印が現れる。その場所でⒶボタンを押すと、お金を獲得できる。冒険の資金の足しになるかも？



引力を操って、魚を釣り上げるミニゲーム。水中の魚にポインターを合わせて、Wiiリモコンを振るマークが出るまでジッと待とう。



葡萄農園では、収穫の手伝いができる。収穫では葡萄の鮮度の見極めが重要。キラキラ光る新鮮な葡萄を確実に収穫して、バイト代をもらおう。

物語を進めると新たなミニゲームが登場！

チョコボレースや、サッカーによく似たケッカバウというスポーツ、または野菜を巡ってカカシとバトル、というものなど、以降も楽しいミニゲームが続々プレイ可能になる。新たなフィールドに行ったら、ぜひプレイしてみよう。

写真をヒントにお宝をゲット

各地にある掲示板には、トレジャーハントのお知らせが出ていることがある。掲示板に示されている写真の場所を見つけ出して調べると、お金や素材などのお宝を入手できるのだ。



さまざまな場面を写真に残そう

イベント中やフィールド上でWiiリモコンの②ボタンを押すと撮影モードに移行し、Wii本体にSDメモリーカードを入れておけば、Ⓐボタンを押すことで写真を保存できる。特定の場所では、心霊写真が撮れることもあるようだ。



▲イベントシーンの撮影も可能。思い出の画像として残そう。

さらに続いていくレイルの活躍！

少しずつ明らかになっていくアミダテリオンの目的。それにレイルをとりまく人々の思惑が絡み合い、物語はさらに加速していく。中盤以降のストーリー展開も見どころ満載の内容だ。





▲◀アミダテリオンは本当に敵なのか？ レイルはやがて真実に近づいていく。

ただいま絶賛プレイ中!! 攻略のため、同じ街を行ったり来たりしています。おかげでストーリーは進みませんが、勲章だけは妙に集まりました。新たな勲章を獲得するたびにメニューにある勲章のリストが埋まっていくのが快感です。一度行った街でも、とる行動を変えると違う勲章が手に入ったりするんですよね。そのせいか、無意味な行動でもとりあえずやってみるクセがつきました。物や人を投げたりとか、レバーを引いてみたりとか……。たまにスゴイ怒られますけど。 （長雨／プレイ時間：26時間）

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES THE CRYSTAL BEARERS

『クリスタルベアラー』から導き出された「ジャンル・レス」の旋律

SOUND COMPOSER INTERVIEW

『クリスタルベアラー』には“ジャンルに縛られない”数多くの曲があり、“何者にも縛られない”主人公・レイルのコンセプトを彷彿とさせる。音の博覧会のごとく豊富なバリエーションが存在する理由、生みの苦しみ、喜びなど、良質のサウンドだからこそ知りたい事柄を、2人のサウンドコンポーザーに聞く！



PROFILE 岩﨑英則

1998年からシンセサイザーオペレーターとして活躍し、『デュープリズム』『バウンサー』『FF XI』『FFCC』などの音楽に参加。2003年以降は、『フロントミッション4』『フロントミッション5』『フロントミッションオンライン』でサウンドコンポーザーを務めた。1971年4月生まれ。



PROFILE 山﨑良

シンセサイザーオペレーターとして『サガフロンティア2』『アンリミテッド：サガ』『クロノ・クロス』『キングダムハーツ』などの音楽に参加。『フロントミッション4』『フロントミッションオンライン』『ダージュ オブ ケルベロス -FFVII-』のほか、『よすみん』など多数のカジュアルゲームのサウンドコンポーザーを務めた。1972年7月生まれ。

『クリスタルベアラー』のサウンドを制作していくうえでの役割分担

――まずは『クリスタルベアラー』における役割を教えてください。

岩﨑氏（以下、岩﨑。敬称略）：基本的に2人とも作曲・編曲を担当しています。

――シーンごとに担当を分担するなど、役割を分けることはありましたか？

岩﨑：イベントシーンの曲の制作に関しては、山﨑の主導で動きました。それらの曲は、ストーリーに大きくかかわってくるものなので、2人が完全に別個で動くと、曲のテイストが混乱したものになる危険性があるためです。1人の主導によって制作し、起承転結の明確さと一貫性を出す必要があるというわけです。そのため、僕自身は、街やフィールド、メインテーマなどを主に担当しました。

山﨑氏（以下、山﨑。敬称略）：一方で、各キャラクターの曲の制作は分担しました。僕はジュグランとアミダテリオンの曲を、岩﨑はレイルとアルテアの曲をといった感じです。担当を分けることが、キャラクターのカラーをより引き出す結果につながったと思います。

今までの『FFCC』シリーズとは違う“何か”を求めて

――今回のサウンド制作はどのようなコンセプトで始まったのでしょうか？

岩﨑：プロデューサーの河津から「今回、今までの『FFCC』のようなサウンドはいらないから」とバッサリ言われてからスタートしました。ディレクターの板鼻からも「今回は、ちょっとそういうのじゃないんですよねぇ……」と（笑）。

山﨑：岩﨑はシリーズの最初から制作にかかわっているので、大変そうでした。

岩﨑：設定画などを見ると、板鼻が描いているわけですから、今までの『FFCC』に近いテイストがどうしてもあって、違うものと言われても、何をすればいいのかわからない。半年近くは、作った曲がほぼ全滅するような状態でした。

山﨑：リテイクは本当に多かったですね。オーケストラの収録直前に作った曲がダメになったりすることもあって……。

岩﨑：“もっと激しい曲”が必要だというのは、感覚的にはわかっていたんですが、ロックやテクノをやってしまうと、僕達としては『FFCC』シリーズじゃない！　と思ってしまう気持ちがどうしても根底にありました。『クリスタルベアラー』らしさを表現しながら、シリーズにも合致するアコースティックなサウンドでアドベンチャー感やアトラクション感を表現するには……と考え続けて、ようやくたどり着いたのがアメリカン（※欄外参照）というコンセプトでした。

ついに誕生した『クリスタルベアラー』のサウンド

――アメリカンというコンセプトについて、具体的なところを教えてください。

岩﨑：このコンセプトを立てたとき、まず浮かんだのがカントリーでした。ほかにも、アメリカンにはさまざまなジャンルが含まれます。バトルで流れるアメリカンロックは開発中期に作りました。初めはロックというと『FFCC』シリーズではないと感じていましたが、アメリカンロックなら……と思い立ち、これをキッカケに、今までの『FFCC』のイメージから抜け出すことができました。

――河津さんや板鼻さんから、細かい指示があったのでしょうか？

岩﨑：まずは最初に言われたとおり「今までの『FFCC』とは違うものを」というテーマにそって進めていきました。開発初期は、複数のプランナーがサウンドをチェックしていましたが、そうすると個人の趣向で意見が割れてしまうことが多かったんです。そのため、最終的には河津が責任を持ってサウンドをチェックしてくれるようになりました。

山﨑：デモ曲を河津に持っていき、方向性が合っているかどうかを確認してから本格的に曲として仕上げていきました。

岩﨑：とはいえ、今までとは違うものを模索しながら作っていくので「ちょっと違う」と言われることは、やっぱり多かったです。王都やセルキーズギルドの曲は、じつは4回ぐらい作り直しました。

山﨑：河津から明確なオーダーがある場合もありました。あるとき河津から、とある場所の曲をヒップホップにしてほしいという要望が出てきました。でも僕達は「ここで!?」という印象を持ちました。そのため、なんとか河津を説得したというエピソードもあります（笑）。

2人とも何度も互いにコンセプトを確認し合いながら曲を作ってきました（山﨑）



異なるジャンルのサウンドで演出されて盛り上がるそれぞれのシーン♪

ANNOTATION アメリカンとは?
インタビュー中の“アメリカン”というコンセプトは、“アメリカン・サウンド”のこと。ひとことでアメリカン・サウンドといっても、そのジャンルは非常に多岐にわたる。それは歴史上、多くの人種が集まることとなったアメリカで、さまざまな音楽が融合した結果だといえる。『クリスタルベアラー』では、そのなかで、デキシージャズ、アメリカンロック、サーフコース、ブルーグラスなどのジャンルのアメリカン・サウンドがとり入れられている。

今までの『FFCC』シリーズと『クリスタルベアラー』をつないだ古楽器

──曲の方向性を大きく変えられたとのことですが、実際にプレイしてみると、今までの『FFCC』で使われていた古楽器（※欄外参照）が、今回も使われているように感じました。

岩﨑：これは、河津へのちょっとした抵抗です（笑）。とはいえ、古楽器を使った曲は開発初期に作ったわけではありません。曲がある程度そろってきた段階で入れてもよい場所を見つけた感じです。

山﨑：ダンスシーンの曲についての河津からのオーダーは、種族ごとのジャンルの指定だけでした。ただし、ジャンルを満たした曲というだけではおもしろくないので、初代『FFCC』の曲をアレンジして入れることにしました。シリーズをとおしてプレイしてくれているユーザーさんなら、「あ、あの曲だ」と気づいてくれると思います。

岩﨑：『FFCC』シリーズでは、ユーザーのみなさんに古楽器を使った音楽を楽しんでいただけたと感じていたので、どうしても僕達は、そのテイストをどこかに入れたかったんです。

山﨑：やっぱりタイトルに『FFCC』という名称がついている以上、まったく切り離したものを作るのではなく、ちょっとしたものでもいいから、シリーズのテイストを受け継いだ曲も含めたかったんです。『クリスタルベアラー』のサウンド全体の大きな柱は、ハリウッド的なオーケストラ、アメリカン、そして初代『FFCC』という3つであると思っています。

──初代『FFCC』のテイストは、ダンスシーンに込められているのでしょうか？

岩﨑：葡萄農園の曲も初代『FFCC』を意識して作っています。古楽器の演奏は、シリーズを通じてロバハウスさんというミュージシャンにお願いしています。

相互に意見を交換する姿勢が良質のサウンドを生み出した

──今までの『FFCC』シリーズの作曲を担当された谷岡さんは、今回どこかを担当されたのでしょうか？

岩﨑：とある場所で流れる、一風変わったバトル曲を1曲担当しています。初代『FFCC』的な曲になっているはずですよ。

──谷岡さんとは逆に山﨑さんは、初めて『FFCC』シリーズにかかわられたわけですが、作業はいかがでしたか？

山﨑：そうですね。ゲームと密接にかかわって作らないと……という、基本中の基本だけど、とても大切なことを再認識しました。ゲームができてこないと、テンポ感とか、お話の緊張感がわからないこともあります。例えば、曲ができてからプレイアブルイベントをプレイしたときに、時間が表示されるのを見て、「ここは急ぐ曲だったんだ」と初めて気づきました。そこからテンポを上げて……。

岩﨑：そういう作り直しを繰り返して、曲をブラッシュアップしていった感じですね。そうやってイケイケの曲を作っていく山﨑の姿は、僕にとって、ここまで曲の幅を広げてもいいんだと考えるキッカケになりました。そしてそれは、『クリスタルベアラー』の曲がジャンル・レスになることにもつながったはずです。じつは僕達、大学時代も一緒に行動していて、音楽を作ってみんなに聴かせるというサークルで活動していました。しかも、僕が初代部長で山﨑が次期部長（笑）。そのときの関係性、いわゆるなんでも言い合える関係が、今回も役に立っています。1人の目線だと、どうしてもサウンドの演出が狭くなりがちなんです。

山﨑：僕達はジャンルにとらわれず、なんでも作る雑食系で、さらに2人とも勝手に好きなものを作るわけではなくて、何度も互いにコンセプトを確認し合いながら曲を作ってきましたから。

岩﨑：僕はロックを作っていなくても、山﨑のロックに口を出しますし、逆に山﨑も僕の牧歌的な曲にきちんとアドバイスをくれるんです。お互いをプロデュースし合う感じですね。

──最後に、『クリスタルベアラー』のユーザーの方々にお2人からのメッセージをいただけますか。

山﨑：まずは、ゲームをプレイしてほしいですね。『クリスタルベアラー』のコンセプトを相当くみとって曲を作ったので、映像と操作のほかに、聴覚も使ってそれを体感してもらえたらと思います。

岩﨑：シリーズを遊んでくれているユーザーさんの期待を裏切らないものになったと思います。プレイしたあとには、シーンを思い浮かべながら、音楽の博覧会のようなジャンル・レスのサントラも聴いていただけたら幸いです。



↑大学時代からサークル活動を通じて付き合いがある両名。好きな映画は2人とも『バック・トゥ・ザ・フューチャー』で、好みの傾向にも気が合う点がある模様。

お互いをプロデュースし合う感じですね（岩﨑）

1 サーフコースという、これもアメリカンというコンセプトから導き出された1曲。ノリがよく、作曲した山﨑氏自身もお気に入り。

2 羊が草を食べるのんびりとしたレト平原の曲。プレイヤーが能動的になれるようにという考えのもと、爽やかな曲調になっている。

3 岩﨑氏、山﨑氏のどちらもがお気に入りであるイケイケの曲。レイルと同じように「俺に任せろ！」と思うこと間違いなし!!

4 『クリスタルベアラー』では生音と打ち込み音が混ざり合うケースも多い。橋の街では、カンカンというこの街ならではの音が挿入。

5 初代『FFCC』のイメージを引き継ぐ形で制作された「葡萄農園」の曲。演奏しているロバハウスと初代『FFCC』の出会いは、岩﨑氏がライブで演奏を聴き、楽屋に行ったところから始まったとのこと。

6 開発初期にディレクターの板鼻氏から「この曲が"MAX"です」というオーダーを受けた曲。『クリスタルベアラー』の、「ヒーローを体感する」というコンセプトを明確に感じさせる勢いのある曲調だ。

7 プロデューサーである河津氏から、タンゴ・ケルト・ワルツというジャンルの指定があったシーン。岩﨑氏、山﨑氏の遊び心も施され、初代『FFCC』の曲が、情熱的な「セルキーズ・タンゴ」、にぎやかな「クラヴァット・ステップ」、優雅な「アルフィタリア・ワルツ」に昇華。

2009年12月9日にサウンドトラックが発売!

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー ミュージック・コレクションズ



発売日：2009年12月9日
品番：SQEX-10175～6
価格：¥2,800（税込）
仕様：12cmCD2枚組

岩﨑氏と山﨑氏の魂が込められた『クリスタルベアラー』の楽曲を収録したサウンドトラックがついに発売！ 『FFCC』の世界観を感じさせる古楽サウンドのほか、オーケストラ、カントリー、ケルト、ロック、ポップス、デキシージャズなど、作品を彩るさまざまなジャンルの曲を集約した内容だ。

収録曲

DISC 1

1：月光小夜曲 ～Moonlight Serenade～
2：クリスタルベアラーランブル
3：聖なる安息の地
4：スカイダイブ！
5：Trouble Up Ahead
6：招かれざるもの
7：Unknown Enemy
8：エマージェンシー!
9：王国軍
10：王都アルフィタリア
11：アルテア
12：Together On The Run
13：ランナウェイ
14：遺跡
15：リザレクション
16：レト平原
17：Catch And Throw
18：荒野 ～Eastern Wildlands～
19：シド
20：橋の街
21：参謀長
22：追跡
23：失われた種族
24：バハムートストライク
25：バハムートの怒り
26：Prison Sands
27：Snarky Tough Guy
28：サーフィン　レイル
29：セルキーズギルド
30：コスタ・ファギータ
31：Girls, We Have To Win!
32：ベル
33：セルキートレイン
34：権力
35：ハイド&シーク
36：Dig! Dig! Dig!
37：ジングルメドレー

DISC 2

1：Beyond The Horizon
2：燃え上がる野望
3：バレットレイン
4：雪原
5：Freezing Heat
6：リベルゴーシュ修道院
7：小さなドメーヌ
8：王都庭園
9：ケッカバウ
10：チョコボ
11：潜入
12：アルテアワルツ
13：星月夜
14：約束のうるおい
15：休息
16：存在と不在の狭間
17：モーグリの森
18：浮遊監獄
19：Blockade Buster
20：クリスタルストライクバック
21：脱出
22：Quiet Lament
23：A Hero's Resolve
24：Hidden Tales Of Adventure
25：儚きもの
26：王国の為に
27：運命
28：Final Showdown
29：Indomitable
30：This Is The End For You!
31：聖なる安息の地 ～Kuule tää unelmain～
32：栄華なるテーマ
33：オレにまかせろ！

サウンドトラックを抽選で3名の方にプレゼント!

ここで紹介している『クリスタルベアラー』のサウンドトラックを抽選で3名の方にプレゼント。P.227の「PRESENT」コーナーで、そのほかのプレゼントとともに応募方法を掲載しているので、確認してほしい。

ANNOTATION 古楽器とは?

『FFCC』シリーズの音楽が素朴で情緒あふれる曲調なのは、木をはじめとする自然の素材を使った古楽器を使っているから。「古楽器」とは中世・ルネサンス時代に西欧諸国で使用されていたさまざまな楽器のこと。古楽器にはリコーダー、フルート、タンバリンのほか、バグパイプ、ハープ、ヴァイオリンによく似たフィドルといったものなど、種類はとにかく豊富。しかし、どれも出る音が少なく複雑な曲を演奏するのは大変。ちなみに、日本の伝統楽器もじつは古楽器。

上位クラスの素材&ボウガン特集

上位クラスに出現するモンスターから入手できる素材を一挙公開。
また、これからボウガンを始めるハンターのために、システムからカスタマイズの仕方、各モンスターの立ち回りまで詳しく解説！

モンスターハンター3(トライ)

発売中(8月1日発売)	通常版：￥7,340(税込)／限定版：￥8,490(税込)※	
ジャンル	ACT(ハンティングアクション)	ACT
メーカー	カプコン	協力
備考	プレイ人数：1〜4人	

Wii

※限定版はクラシックコントローラPRO（シロ）、または（クロ）が同梱。ネットワーク対応（有料）。

上位クラスの素材で新たな装備を作ろう!!

街で上位クラス（クエストLV★4以上）に上がると、新たな素材を入手できるようになる。ここでは、採集で入手できるアイテムをはじめ、小型、大型モンスターから入手できる素材を紹介（上位クラスでのみ入手できる素材は赤字で表記）。なお、凍土で入手できるいにしえの龍骨は、秘境で採取できるアイテム。食事スキル「ネコの秘境探索術」を発動させたら、積極的に凍土に行こう。



◀クエスト開始時にまれに行ける秘境は、上位クラスの素材が出やすい。

フィールドで入手できる上位クラスのアイテム

入手方法	アイテム	入手できるフィールド
採取	いにしえの龍骨	凍土
虫捕り	ドスヘラクレス	孤島、砂原、火山
採掘	カブレライト鉱石	孤島、砂原、水没林、火山
	グラシスメタル	凍土
	堅鎧玉	水没林、火山
	獄炎石	火山
	太古の塊	火山
	デプスライト鉱石	水没林
	古びたお守り	火山
	瑠璃原珠	火山

小型モンスター 上位クラスの素材を入手できるのは9種

小型モンスターから入手できる上位クラスの素材は7種類と少ない。これらの小型モンスターと遭遇したら、討伐して剥ぎ取っておこう。

アイルー

素材	入手方法
応急薬	落とし物
支給専用閃光玉	落とし物
投げナイフ	落とし物

※落とし物を落とす条件は、討伐したとき

アプトノス

素材	入手方法
生肉	剥ぎ取り
竜骨【小】	剥ぎ取り

※剥ぎ取り回数は2回（巨大なアプトノスは3回）

ウロコトル

素材	入手方法
溶岩獣の鱗	剥ぎ取り
竜骨【中】	剥ぎ取り
龍殺しの実	剥ぎ取り

※剥ぎ取り回数は1回

エピオス

素材	入手方法
水生獣の皮	剥ぎ取り
生肉	剥ぎ取り
モンスターのキモ	剥ぎ取り
竜骨【小】	剥ぎ取り

※剥ぎ取り回数は2回

オルタロス

素材	入手方法
怪力の種	落とし物（実）
甲虫の大顎	剥ぎ取り
甲虫の腹袋	剥ぎ取り、落とし物（通常）
熟成キノコ	落とし物（キノコ）
上質な腹袋	剥ぎ取り
水守の種	落とし物（実）
ハチミツ	落とし物（ハチミツ）
虫の死骸	落とし物（通常）
モンスターの濃汁	剥ぎ取り、落とし物（通常）、落とし物（実）、落とし物（キノコ）、落とし物（ハチミツ）

※剥ぎ取り回数は1回
※落とし物を落とす条件は、オルタロスが食事をしたあとに討伐したとき。採取ポイントがノーマルだと落とし物（通常）、レアだと落とし物（実、キノコ、ハチミツ）のいずれかになる

ギィギ

素材	入手方法
ギィギの毒針	剥ぎ取り
なめらかな皮	剥ぎ取り
ブヨブヨした皮	剥ぎ取り
モンスターの濃汁	剥ぎ取り

※剥ぎ取り回数は1回

ケルビ

素材	入手方法
暖かい毛皮	剥ぎ取り（通常）
ケルビの蒼角	剥ぎ取り（気絶中）
ケルビの角	剥ぎ取り（通常）、剥ぎ取り（気絶中）
上質な毛皮	剥ぎ取り（通常）
生肉	剥ぎ取り（通常）

※剥ぎ取り回数は1回

ジャギィ&ジャギィノス

素材	入手方法
ジャギィの鱗	剥ぎ取り
ジャギィの皮	剥ぎ取り
上質な鳥竜骨	剥ぎ取り
鳥竜種の牙	剥ぎ取り

※剥ぎ取り回数は、ジャギィは1回、ジャギィノスは2回

デルクス

素材	入手方法
上質なヒレ	剥ぎ取り
とがった牙	剥ぎ取り
モンスターのキモ	剥ぎ取り

※剥ぎ取り回数は1回

バギィ

素材	入手方法
上質な鳥竜骨	剥ぎ取り
睡眠袋	剥ぎ取り
鳥竜種の牙	剥ぎ取り
バギィの鱗	剥ぎ取り
バギィの皮	剥ぎ取り

※剥ぎ取り回数は1回

ブナハブラ

素材	入手方法
飛甲虫の堅殻	剥ぎ取り
飛甲虫の甲殻	剥ぎ取り
飛甲虫の羽	剥ぎ取り
モンスターの体液	剥ぎ取り
モンスターの濃汁	剥ぎ取り

※剥ぎ取り回数は1回

ポポ

素材	入手方法
暖かい毛皮	剥ぎ取り
上質な毛皮	剥ぎ取り
生肉	剥ぎ取り
ポポノタン	剥ぎ取り

※剥ぎ取り回数は2回

メラルー

素材	入手方法
携帯酸素玉	落とし物
携帯シビレ罠	落とし物
携帯食料	落とし物

※落とし物を落とす条件は、討伐したとき

リノプロス

素材	入手方法
草食竜の堅殻	剥ぎ取り
草食竜の甲殻	剥ぎ取り
草食竜の頭殻	剥ぎ取り
生肉	剥ぎ取り
竜骨【中】	剥ぎ取り

※剥ぎ取り回数は2回

ルドロス

素材	入手方法
水生獣の皮	剥ぎ取り
未熟な海綿質	剥ぎ取り
竜骨【小】	剥ぎ取り

※剥ぎ取り回数は1回

魚類・アロワナ型

素材	入手方法
増強剤	剥ぎ取り
とがった牙	剥ぎ取り
生肉	剥ぎ取り

※剥ぎ取り回数は1回

魚類・カツオ型

素材	入手方法
大きなヒレ	剥ぎ取り
狂走エキス	剥ぎ取り
生肉	剥ぎ取り

※剥ぎ取り回数は1回

魚類・クラゲ型

素材	入手方法
素材袋	剥ぎ取り
生肉	剥ぎ取り
なめらかな皮	剥ぎ取り

※剥ぎ取り回数は1回

魚類・サメ型

素材	入手方法
活力剤	剥ぎ取り
古代鮫の皮	剥ぎ取り
とがった牙	剥ぎ取り
生肉	剥ぎ取り

※剥ぎ取り回数は1回

魚類・ナマズ型

素材	入手方法
生肉	剥ぎ取り
なめらかな皮	剥ぎ取り
モンスターのキモ	剥ぎ取り

※剥ぎ取り回数は1回

魚類・マンボウ型

素材	入手方法
大きなヒレ	剥ぎ取り
生命の粉	剥ぎ取り
生肉	剥ぎ取り

※剥ぎ取り回数は1回



大型モンスター 目的の素材の入手方法を熟知せよ

尻尾の剥ぎ取りや特定の部位破壊など、入手方法が限られている素材は多い。必ず入手方法をチェックしてからモンスターを狩猟しよう。

アグナコトル

素材	入手方法
炎戈竜の碇口	部位破壊：頭
炎戈竜の鋭爪	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、部位破壊：全脚
炎戈竜の皮	部位破壊：胸
炎戈竜の堅殻	剥ぎ取り：本体、部位破壊：頭、クエスト報酬
炎戈竜の尻尾	剥ぎ取り：尻尾
炎戈竜の上皮	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、部位破壊：胸、クエスト報酬
炎戈竜の上ヒレ	剥ぎ取り：尻尾、捕獲報酬、部位破壊：背ビレ、クエスト報酬
炎戈竜の爪	部位破壊：全脚
炎戈竜の燃鱗	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、部位破壊：胸・背ビレ・全脚、落とし物、クエスト報酬
炎戈竜のヒレ	捕獲報酬、部位破壊：背ビレ
紅蓮石	剥ぎ取り：本体
獄炎石	剥ぎ取り：本体・尻尾、捕獲報酬、部位破壊：胸・全脚、落とし物、クエスト報酬
重鎧玉	クエスト報酬
上竜骨	クエスト報酬
古びたお守り	クエスト報酬
竜玉	捕獲報酬、部位破壊：頭・背ビレ
竜骨【大】	クエスト報酬
竜のナミダ	落とし物

※剥ぎ取り回数は、本体は3回、尻尾は1回。落とし物の入手回数は最大1回
※落とし物を落とす条件は、リノプロスを捕食したときor地中で音爆弾などでひるんだとき（怒り状態は除く）

ウラガンキン

素材	入手方法
重鎧玉	クエスト報酬
上竜骨	クエスト報酬
爆鎚竜の顎	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、部位破壊：顎
爆鎚竜の堅殻	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、部位破壊：顎、クエスト報酬
爆鎚竜の甲殻	落とし物
爆鎚竜の紅玉	剥ぎ取り：尻尾、捕獲報酬、部位破壊：顎
爆鎚竜の骨髄	剥ぎ取り：本体・尻尾、捕獲報酬、部位破壊：尻尾、落とし物、クエスト報酬
爆鎚竜の上鱗	剥ぎ取り：本体・尻尾、捕獲報酬、部位破壊：頭・尻尾、クエスト報酬
爆鎚竜の耐熱殻	剥ぎ取り：本体・尻尾、捕獲報酬、部位破壊：尻尾
古びたお守り	クエスト報酬
竜骨【大】	クエスト報酬
竜のナミダ	落とし物

※剥ぎ取り回数は、本体は4回、尻尾は1回。落とし物の入手回数は最大3回
※落とし物を落とす条件は、腹or背中のひるみを発生させたとき

ギギネブラ

素材	入手方法
アルビノエキス	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、部位破壊：頭+腹、落とし物、クエスト報酬
おそろしいクチ	剥ぎ取り：本体、部位破壊：頭+腹
上竜骨	クエスト報酬
不気味な鋭爪	剥ぎ取り：本体
不気味な皮	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、部位破壊：頭+腹・尻尾、クエスト報酬
不気味な上皮	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、部位破壊：頭+腹・尻尾、クエスト報酬
不気味な爪	捕獲報酬
ブヨブヨした上皮	剥ぎ取り：本体、部位破壊：尻尾、クエスト報酬
古びたお守り	クエスト報酬
猛毒袋	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、部位破壊：尻尾、クエスト報酬
竜玉	捕獲報酬、部位破壊：尻尾
竜骨【大】	クエスト報酬
竜のナミダ	落とし物

※剥ぎ取り回数は、本体は3回。落とし物の入手回数は最大3回
※落とし物を落とす条件は、腹の部位破壊を達成したときor食事をしたとき

クルペッコ

素材	入手方法
極彩色の羽根	剥ぎ取り：本体、部位破壊：翼、落とし物、クエスト報酬
彩鳥の鱗	落とし物
彩鳥の上鱗	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、クエスト報酬
彩鳥の翼	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、部位破壊：翼、クエスト報酬
上竜骨	クエスト報酬
ステキなクチバシ	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、部位破壊：頭、クエスト報酬
鳴き袋	捕獲報酬、クエスト報酬
火打石	捕獲報酬、部位破壊：翼
へんなクチバシ	部位破壊：頭、クエスト報酬
竜玉	捕獲報酬、部位破壊：翼
竜骨【中】	剥ぎ取り：本体、部位破壊：頭、クエスト報酬
竜のナミダ	落とし物

※剥ぎ取り回数は、本体は3回。落とし物の入手回数は最大1回
※落とし物を落とす条件は、声マネ、踊り中などに胸のひるみを発生させたとき

チャナガブル

素材	入手方法
高級提灯球	部位破壊：提灯
上竜骨	クエスト報酬
提灯球	部位破壊：提灯
灯魚竜の皮	剥ぎ取り：尻尾・ヒゲ、捕獲報酬
灯魚竜の上棘	剥ぎ取り：本体・尻尾、捕獲報酬、クエスト報酬
灯魚竜の上皮	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、クエスト報酬
灯魚竜の上ヒレ	剥ぎ取り：尻尾、捕獲報酬、クエスト報酬
灯魚竜の棘	剥ぎ取り：本体・尻尾・ヒゲ、落とし物
灯魚竜のヒゲ	剥ぎ取り：本体・ヒゲ、捕獲報酬
灯魚竜のヒレ	剥ぎ取り：本体
麻痺袋	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、落とし物、クエスト報酬
竜玉	捕獲報酬
竜骨【大】	クエスト報酬
竜のナミダ	落とし物

※剥ぎ取り回数は、本体は3回、尻尾は1回、ヒゲは無限（チャナガブルが水底に潜っているときのみ剥ぎ取りが可能）
※落とし物を落とす条件は、釣りカエルで釣り上げたとき

ディアブロス

素材	入手方法
角竜の牙	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、クエスト報酬
角竜の堅甲	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、クエスト報酬
角竜の堅殻	剥ぎ取り：本体・尻尾、捕獲報酬、クエスト報酬
角竜の甲殻	剥ぎ取り：本体・尻尾
角竜の骨髄	剥ぎ取り：尻尾、捕獲報酬、クエスト報酬
角竜の背甲	捕獲報酬、落とし物
角竜の尾甲	剥ぎ取り：尻尾、捕獲報酬
堅牢なねじれた角	部位破壊：左角+右角
重鎧玉	クエスト報酬
上質なねじれた角	部位破壊：左角+右角、クエスト報酬
上竜骨	クエスト報酬
ねじれた角	部位破壊：左角+右角、クエスト報酬
古びたお守り	クエスト報酬
竜玉	剥ぎ取り：尻尾、捕獲報酬
竜のナミダ	落とし物

※剥ぎ取り回数は、本体は3回、尻尾は1回。落とし物の入手回数は最大3回
※落とし物を落とす条件は、角が壁や柱に突き刺さったとき

ドスジャギィ

素材	入手方法
王者のエリマキ	部位破壊：頭
カラ骨【小】	クエスト報酬
ジャギィの鱗	クエスト報酬
ジャギィの上皮	剥ぎ取り：本体、落とし物、クエスト報酬
鳥竜玉	捕獲報酬、部位破壊：頭
鳥竜種の尖爪	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、クエスト報酬
ドスジャギィの皮	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、クエスト報酬
ドスジャギィの爪	剥ぎ取り：本体
鳴き袋	捕獲報酬、部位破壊：頭、クエスト報酬
竜骨【小】	クエスト報酬
竜のナミダ	落とし物

※剥ぎ取り回数は、本体は3回。落とし物の入手回数は最大1回
※落とし物を落とす条件は、瀕死状態で抜け道を通ってエリア移動したとき

ドスバギィ

素材	入手方法
王者のトサカ	部位破壊：頭
カラ骨【小】	クエスト報酬
昏睡袋	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、部位破壊：頭、クエスト報酬
鳥竜玉	捕獲報酬、部位破壊：頭
鳥竜種の尖爪	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、クエスト報酬
ドスバギィの上皮	剥ぎ取り：本体、落とし物、クエスト報酬
バギィの鱗	剥ぎ取り：本体、クエスト報酬
バギィの皮	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、クエスト報酬
竜骨【小】	クエスト報酬
竜のナミダ	落とし物

※剥ぎ取り回数は、本体は3回。落とし物の入手回数は最大1回
※落とし物を落とす条件は、頭の部位破壊を達成したとき

ベリオロス

素材	入手方法
琥珀色の鋭牙	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、部位破壊：頭
重鎧玉	クエスト報酬
上竜骨	クエスト報酬
凍結袋	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、部位破壊：頭、クエスト報酬
氷牙竜の鋭爪	捕獲報酬、部位破壊：棘
氷牙竜の毛皮	剥ぎ取り：本体
氷牙竜の堅殻	剥ぎ取り：本体・尻尾、部位破壊：頭、クエスト報酬
氷牙竜の尻尾	剥ぎ取り：尻尾
氷牙竜の上毛皮	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、部位破壊：棘、クエスト報酬
氷牙竜の棘	剥ぎ取り：尻尾、捕獲報酬、部位破壊：棘、落とし物、クエスト報酬
氷結袋	落とし物
古びたお守り	クエスト報酬
竜玉	剥ぎ取り：尻尾、捕獲報酬
竜骨【大】	クエスト報酬
竜のナミダ	落とし物

※剥ぎ取り回数は、本体は3回、尻尾は1回。落とし物の入手回数は最大1回
※落とし物を落とす条件は、棘の部位破壊を達成後、ベリオロスが回転着地攻撃を繰り出したとき

ボルボロス

素材	入手方法
土砂竜の鋭爪	剥ぎ取り：本体、部位破壊：両腕、クエスト報酬
土砂竜の堅殻	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、部位破壊：両腕、クエスト報酬
土砂竜の堅甲	剥ぎ取り：本体・頭・尻尾、捕獲報酬
土砂竜の甲殻	捕獲報酬
土砂竜の尻尾	剥ぎ取り：尻尾、捕獲報酬
土砂竜の頭殻	剥ぎ取り：本体・頭、捕獲報酬、クエスト報酬
土砂竜の爪	部位破壊：両腕
土砂竜の背甲	剥ぎ取り：頭・尻尾、落とし物、クエスト報酬
肥沃なドロ	落とし物、クエスト報酬
竜玉	剥ぎ取り：頭・尻尾、捕獲報酬
竜骨【大】	クエスト報酬
竜骨【中】	クエスト報酬
竜のナミダ	落とし物

※剥ぎ取り回数は、本体は3回、頭は1回、尻尾は1回。落とし物の入手回数は最大2回
※落とし物を落とす条件は、泥がついている部位の泥をはがしたとき

ラギアクルス

素材	入手方法
海竜の鱗	落とし物
海竜の鋭爪	剥ぎ取り：本体、部位破壊：爪、クエスト報酬
海竜の皮	捕獲報酬、部位破壊：胸
海竜の逆鱗	剥ぎ取り：尻尾、捕獲報酬、部位破壊：頭、落とし物、クエスト報酬
海竜の高電殻	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、部位破壊：背中、クエスト報酬
海竜の尻尾	剥ぎ取り：尻尾
海竜の上皮	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、部位破壊：胸、クエスト報酬
海竜の上鱗	剥ぎ取り：本体・尻尾、部位破壊：頭・胸・背中・爪、クエスト報酬
海竜の尖角	部位破壊：頭
海竜の蒼玉	剥ぎ取り：尻尾、捕獲報酬、クエスト報酬
海竜の角	部位破壊：頭
海竜の爪	部位破壊：爪
海竜の背電殻	剥ぎ取り：本体、部位破壊：背中
重鎧玉	クエスト報酬
上竜骨	クエスト報酬
古びたお守り	クエスト報酬
竜骨【大】	捕獲報酬、クエスト報酬
竜の爪	部位破壊：爪
竜のナミダ	落とし物

※剥ぎ取り回数は、本体は3回、尻尾は1回。落とし物の入手回数は最大1回
※落とし物を落とす条件は、エピオスを捕食したときor水中で音爆弾などでひるんだとき（怒り状態は除く）

リオレイア

素材	入手方法
火竜の延髄	剥ぎ取り：尻尾、捕獲報酬
火竜の骨髄	捕獲報酬
火竜の翼爪	部位破壊：左翼+右翼
上竜骨	クエスト報酬
爆炎袋	剥ぎ取り：本体、クエスト報酬
雌火竜の鱗	落とし物
雌火竜の逆鱗	剥ぎ取り：尻尾、捕獲報酬、落とし物
雌火竜の堅殻	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、部位破壊：頭、クエスト報酬
雌火竜の紅玉	剥ぎ取り：尻尾、捕獲報酬、部位破壊：頭
雌火竜の上棘	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、クエスト報酬
雌火竜の上鱗	剥ぎ取り：本体・尻尾、捕獲報酬、部位破壊：頭・左翼+右翼、クエスト報酬
雌火竜の棘	剥ぎ取り：本体・尻尾、クエスト報酬
雌火竜の翼膜	剥ぎ取り：本体、クエスト報酬
竜骨【大】	クエスト報酬
竜の牙	クエスト報酬
竜の爪	部位破壊：左翼+右翼
竜のナミダ	落とし物

※剥ぎ取り回数は、本体は3回、尻尾は1回。落とし物の入手回数は最大3回
※落とし物を落とす条件は、アプトノスを捕食したときor拘束攻撃を最後まで出し切ったとき

リオレウス

素材	入手方法
火竜の鱗	落とし物
火竜の延髄	剥ぎ取り：本体・尻尾、捕獲報酬、クエスト報酬
火竜の逆鱗	剥ぎ取り：尻尾、捕獲報酬、落とし物
火竜の堅殻	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、部位破壊：頭、クエスト報酬
火竜の紅玉	剥ぎ取り：尻尾、捕獲報酬、部位破壊：頭
火竜の骨髄	捕獲報酬
火竜の尻尾	剥ぎ取り：尻尾、捕獲報酬
火竜の上鱗	剥ぎ取り：本体・尻尾、捕獲報酬、部位破壊：頭・左翼+右翼、クエスト報酬
火竜の翼爪	部位破壊：左翼+右翼
火竜の翼膜	剥ぎ取り：本体、クエスト報酬
上竜骨	クエスト報酬
爆炎袋	剥ぎ取り：本体、クエスト報酬
古びたお守り	クエスト報酬
竜の牙	クエスト報酬
竜の爪	部位破壊：左翼+右翼
竜のナミダ	落とし物

※剥ぎ取り回数は、本体は3回、尻尾は1回。落とし物の入手回数は最大3回
※落とし物を落とす条件は、アプトノスを捕食したときor拘束攻撃を最後まで出し切ったとき

ロアルドロス

素材	入手方法
海綿質の皮	捕獲報酬、部位破壊：タテガミ
海綿質の上皮	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、部位破壊：タテガミ、クエスト報酬
狂走エキス	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、部位破壊：タテガミ、落とし物、クエスト報酬
高級なトサカ	捕獲報酬、部位破壊：頭
上質な海綿質	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、部位破壊：タテガミ
上竜骨	クエスト報酬
水獣の鱗	落とし物
水獣の鋭爪	剥ぎ取り：本体、クエスト報酬
水獣の尻尾	剥ぎ取り：尻尾
水獣の上鱗	剥ぎ取り：本体・尻尾、部位破壊：頭、クエスト報酬
水獣のトサカ	部位破壊：頭、クエスト報酬
竜玉	剥ぎ取り：尻尾、捕獲報酬
竜のナミダ	落とし物

※剥ぎ取り回数は、本体は3回、尻尾は1回。落とし物の入手回数は最大3回
※落とし物を落とす条件は、タテガミの部位破壊を達成したときor水中で音爆弾などでひるんだとき（怒り状態は除く）

CHECK! 討伐と捕獲を狙い分ける

貴重な素材は基本的に討伐よりも捕獲のほうが入手しやすい。鳥竜玉、竜玉、海竜の蒼玉、○○の紅玉といった素材を集めるときは、捕獲して少しでも入手確率を上げておきたい。ほかにもベリオロスから手に入る氷牙竜の鋭爪は剥ぎ取りでは出ないので、捕獲を狙っていこう。逆に捕獲すると入手しにくくなる素材は、ボルボロスの土砂竜の鋭爪と、ギギネブラの不気味な鋭爪の2つ。これらを入手するときは討伐して剥ぎ取ろう。

武器特集 第1弾 ボウガン

どのモンスターにも対応できる カスタマイズ可能な遠距離武器



『MH3（トライ）』のボウガンは、パーツの組み合わせで性能が決まるようになったため、かなり奥深く、やり込みがいのある武器の1つといえる。弾の性能をはじめ、ボウガンの仕組みや各パーツと防具のカスタマイズなど、ほかの武器よりも覚えることが多く、立ち回りも剣士とはまったく異なる。ここからはそれらを順序立てて詳しく解説していくので、ガンナーという新たな境地に足を踏み入れてみよう。

ボウガンの魅力1 攻撃とサポートを両立

ボウガンの最大の魅力は、どんな役割も担うことができる万能な性能。回復弾や状態異常属性弾などのサポート面で注目されがちだが、知識とテクニック次第では剣士以上のダメージを与えることも可能なのだ。



◀攻撃役、攻撃の補助役、仲間の回復役と、1人で何役もこなせるガンナー。攻撃、もしくはサポートのどちらかに特化すれば、さらに活躍することが可能だ。

ボウガンの魅力2 テクニカルな立ち回り

特定の部位を一定の距離から狙い撃つ精密さが求められ、防御力の低さにより洗練された立ち回りが必要となるガンナー。しかし、その立ち回りを極めれば、モンスターの攻撃を1発も食らわずに狩猟することもできる。



◀限界まで弾を撃ち続け、モンスターの攻撃は紙一重でかわす。ダメージ効率を求めるほど、狩るか狩られるかのギリギリの攻防になるのがガンナーの醍醐味。

ボウガンの魅力3 状態異常を的確に狙える

ガンナーは、ピンポイントで麻痺や睡眠を狙えるのが特徴。怒り状態になった瞬間に麻痺状態にしたり、瀕死状態になってエリア移動するところを睡眠状態にしたりするなど、狩猟の流れをある程度コントロールできる。



◀状態異常にさせるのに必要な弾数は、モンスターの種類や状況で変わる。それらの弾数を覚えておけば、ある程度狙ったタイミングで状態異常にさせられる。

ボウガンの魅力4 無限のカスタマイズを堪能

ボウガンのカスタマイズは、3種類のパーツと5種類の防具の組み合わせで1つの装備となる。パーツを1つ変えただけで理想的な防具も変わるため、他のハンターとまったく同じ装備になることはほとんどないのだ。



◀ボウガンの各パーツは、それぞれ10種類以上あり、パーツごとに形状も異なる。パーツをカスタマイズして、自分だけのオリジナルの組み合わせを作ろう。

ボウガンを語る!! ガンナーのおもしろさは「やりくり感」と「達成感」

ボウガンを使っているハンターに魅力を聞いてみると、「面倒なところ」という答えが多く返ってきます。かくいう自分も同じ意見です。剣士だとある程度防具の使い回しができるうえ、砥石を持ち込んでおけば、それなりに立ち回ることができます。しかし、ガンナーだと、ボウガン（パーツの組み合わせ）ごとに防具を変える必要があり、持ち込める弾数の制限でクエストの準備をするのも大変。モンスターに有効な弾は何か、どのくらいの弾数が必要なのかなど、考えることが膨大にあります。モンスターを狩猟する際も弾や罠などを計画的に消費し、モンスターの素材を剥ぎ取るときのアイテムポーチの空きまで考えなければなりません。この剣士にはないガンナーならではの「やりくり感」と、「面倒なところ」をこなして狩猟に成功したときの「達成感」が、多くのガンナーたちを魅了している要因の1つだと思います。　（ライター：コジ）

弾の性能 ボウガンを知るには弾の知識が必要

ボウガンを知るうえで重要となるのは、最初にどの弾を撃つかを決めておくこと。基本的にダメージを与えるための弾は、攻撃力がそこそこ高く、持ち込める弾数も多い、通常弾、貫通弾、属性弾の3つ。仲間をサポートするための弾は、LV2 回復弾や麻痺弾といったところ。弾によってさまざまな効果をもたらすので、弾の性能の詳細と弾のデータを参考に厳選しよう。

弾の性能の詳細

通常弾：攻撃力は、モンスターとの距離が近いほど高く、距離が離れるごとに低くなる。弾の攻撃力はLV2が最も高く、LV3はLV2よりもわずかに攻撃力は低いが、跳弾して最大4ヒットする。

貫通弾：複数ヒットする弾を撃ち出し、飛距離によって攻撃力が変わる。1ヒットあたりの攻撃力は、LV3<LV2<LV1の順に高いが、すべてヒットした場合はLV3が一番ダメージを与えられる。

散弾：飛距離がやや短めの弾を広範囲に撃ち出す。LV1からLV3まで攻撃力は同じで、ヒット数が変化する。なお、弾にはわずかに水属性が付加されている。

徹甲榴弾：モンスターに着弾した弾が一定時間後に爆発する。メインのダメージは爆発部分で、火属性と気絶値が備わっているほか、音爆弾と同じ効果がある。

拡散弾：モンスターに着弾すると、周囲に爆弾をばらまく。メインのダメージは爆弾部分で、モンスターの肉質によるダメージの軽減がほとんどなく、まとめてヒットすれば大ダメージを与えられる。

竜撃弾：しばらくその場に身構え、一定時間後に爆風を放出する。飛距離が極端に短いが、攻撃力はかなり高い。

回復弾：貫通していく弾を撃ち、他のハンターにヒットすると体力を一定値回復させる。効果範囲が広く、飛距離内であれば複数のハンターにヒットするが、ハンター1人につき1ヒットしかしない。

毒弾、麻痺弾、睡眠弾：モンスターにダメージを与え、さらに各状態異常の蓄積値を与える。基本的に当たれば一定の蓄積値が溜まるが、麻痺状態のモンスターに麻痺の蓄積値は溜まらない。

水中弾：散弾と同じく、複数の弾を広範囲に撃ち出す。地上よりも水中で使ったほうが大きなダメージを与えられる。

鬼人強化弾、硬化防風弾：ハンターを貫通する弾を撃ち出し、ヒットしたハンターの攻撃力や防御力を上昇させる。ⅡはⅠよりも効果が小さいかわりに効果の持続時間が長くなる。

減気弾：弾はやや山なりに飛んでいき、モンスターにヒットするとダメージを与えつつ気絶値を蓄積させる。蓄積値は比較的高く、当て続けるとモンスターのスタミナを一定値奪えるほか、頭に当て続けると気絶させることができる。

属性弾：弾に付加された属性（火、水、氷、雷）によるダメージを与えられる。火炎弾のみ単発で、そのほかの弾はモンスターを貫通して複数ヒットする。

斬裂弾：モンスターに着弾したあと、一定時間後に爆発する。メインのダメージは爆発部分で、切断系統のダメージを与えられる。尻尾の部位破壊を狙える。

捕獲用麻酔弾、ペイント弾：それぞれの効果のある弾を撃ち出す。まっすぐ撃ち出すため、山なりに投げる捕獲用麻酔玉やペイントボールよりも当てやすい。

弾のデータ

弾	1ヒットあたりの攻撃力（付加効果）	最大ヒット数	最大所持数	購入価格	調合素材	生産個数
LV1 通常弾	小	1	∞	—	—	
LV2 通常弾	やや小	1	99	3	ハリの実+カラの実	2~4
LV3 通常弾	やや小	4	99	5	カラの実+はじけイワシ	2~4
LV1 貫通弾	やや小	3	60	14	カラの実+鳥竜種の牙	1~3
LV2 貫通弾	やや小	4	50	20	カラの実+ハリマグロ	1~3
LV3 貫通弾	やや小	5	40	28	ハリマグロ+カラ骨【小】	1~2
LV1 散弾	小（水属性：極小）	3	60	12	カラの実+はじけクルミ	1~3
LV2 散弾	小（水属性：極小）	4	60	18	カラの実+竜の牙	1~3
LV3 散弾	小（水属性：極小）	5	60	24	カラ骨【小】+竜の牙	1~3
LV1 徹甲榴弾	極小+爆発：やや大（火属性：やや小+気絶：小+音爆弾）	1（爆発部分1）	9	41	カラの実+ハレツアロワナ	1
LV2 徹甲榴弾	極小+爆発：大（火属性：中+気絶：やや小+音爆弾）	1（爆発部分1）	9	—	ハレツアロワナ+カラ骨【小】	1
LV3 徹甲榴弾	極小+爆発：特大（火属性：やや大+気絶：中+音爆弾）	1（爆発部分1）	9	—	バクレツアロワナ+カラ骨【大】	1
LV1 拡散弾	小+爆弾：大（火属性：極小）	1（爆弾3）	5	38	カラの実+カクサンの実	1
LV2 拡散弾	小+爆弾：大（火属性：極小）	1（爆弾4）	5	—	カラ骨【小】+竜の爪	1
LV3 拡散弾	小+爆弾：大（火属性：極小）	1（爆弾5）	5	—	カクサンデメキン+カラ骨【大】	1
LV1 竜撃弾	中（火属性：小）	2	10	54	カラの実+ニトロダケ	1
LV2 竜撃弾	やや大（火属性：やや小）	2	10	—	カクサンの実+カラ骨【小】	1
LV3 竜撃弾	大（火属性：中）	2	10	—	ハレツアロワナ+カラ骨【大】	1
LV1 回復弾	ゼロ（回復：小）	∞	12	8	薬草+カラの実	1
LV2 回復弾	ゼロ（回復：大）	∞	12	15	回復薬+カラの実	1
LV1 毒弾	やや小（毒属性：小）	1	12	17	カラの実+毒テングダケ	1
LV2 毒弾	中（毒属性：大）	1	8	—	カラ骨【小】+毒テングダケ	1
LV1 麻痺弾	やや小（麻痺属性：小）	1	12	26	カラの実+マヒダケ	1
LV2 麻痺弾	中（麻痺属性：大）	1	8	—	マヒダケ+カラ骨【小】	1
LV1 睡眠弾	ゼロ（睡眠属性：小）	1	12	17	ネムリ草+カラの実	1
LV2 睡眠弾	ゼロ（睡眠属性：大）	1	8	—	眠魚+カラ骨【小】	1
LV1 水中弾	地上／小（水属性：極小）、水中／やや小（水属性：極小）	地上：2、水中：3	60	17	カラの実+とがった牙	1~3
LV2 水中弾	地上／小（水属性：極小）、水中／やや小（水属性：極小）	地上：3、水中：5	60	—	カラ骨【小】+とがった牙	1~3
鬼人強化弾Ⅰ	ゼロ（攻撃力上昇：大）	∞	5	—	怪力の種+カラ骨【大】	1
鬼人強化弾Ⅱ	ゼロ（攻撃力上昇：小）	∞	5	—	怪力の丸薬+カラ骨【小】	1
硬化防風弾Ⅰ	ゼロ（防御力上昇：大+風圧無効）	∞	5	—	忍耐の種+カラ骨【大】	1
硬化防風弾Ⅱ	ゼロ（防御力上昇：小+風圧無効）	∞	5	—	忍耐の丸薬+カラ骨【小】	1
減気弾	やや小（気絶：大）	1	20	25	モンスターのフン+カラ骨【小】	1
火炎弾	小（火属性：中）	1	60	20	火薬草+カラの実	1
水冷弾	小（水属性：小）	3	60	20	カラの実+キレアジ	1~3
氷結弾	小（氷属性：小）	3	60	20	氷結晶+カラの実	1~3
電撃弾	小（電属性：小）	3	60	20	光蟲+カラの実	2~4
滅龍弾	極小（龍属性：大）	5	20	—	カラ骨【大】+龍殺しの実	1
斬裂弾	極小+爆発（切断：やや小）	1（爆発3）	30	30	砥石+カラ骨【小】	1
					キレアジ+カラ骨【小】	1~3
捕獲用麻酔弾	ゼロ（麻酔属性：中）	1	8	—	カラ骨【小】+捕獲用麻酔薬	1
ペイント弾	ゼロ（マーキング）	1	99	20	ペイントの実+カラの実	1

※1ヒットあたりの攻撃力のカッコ内は、属性による攻撃力、状態異常や気絶値による蓄積値

ボウガンの性能　さまざまな性能を試してプレイ感覚をつかもう

ボウガンには、フレーム、バレル、ストックの3つのパーツがあり、これらを1つずつ組み合わせることでボウガンが完成する。ボウガンの性能を決める項目は右の表のとおり12種類もあるので、まずは各性能が何に影響するのかをしっかり理解しておこう。撃ちたい弾を選び、弾を撃ちながら各性能を確かめていくと覚えやすいだろう。特にボウガンの強さに大きくかかわってくる性能は、攻撃力、リロード、反動、弾の装填数の4つ。ほかの性能については、ハンターのプレイ感覚によって左右されるものであり、ボウガンの性能への影響は少ない。



◀強いボウガンをカスタマイズするには、試し撃ちをして自分に合ったボウガンを見出していくことが大事。性能を変えながら実際に狩猟しにいき、性能を伸ばしたい点、妥協できる点をチェックしよう。

各パーツに設定されている性能

性能	フレーム	バレル	ストック
攻撃力	○	○	―
会心率	○	○	○
スロット	―	○	○
重量	○	○	○
飛距離	○	○	―
リロード	○	―	○
反動	○	―	○
ブレ	○	○	―
シールド	―	○	―
防御力	―	―	○
弾の装填数	○	○	○
速射	○	○	―

攻撃力　攻撃力の影響は弾によって異なる

攻撃力は、フレームとバレルに備わっており、フレームは強化することで上昇させられる。基本的に攻撃力が高いほど強いボウガンになるが、右のように攻撃力がまったく影響しないものもある。主力となり得る弾で攻撃力の影響が大きいものは、通常弾、貫通弾、属性弾（滅龍弾以外）といったところ。攻撃力の影響がほとんどないものは、拡散弾、回復弾、状態異常属性弾、鬼人強化弾、滅龍弾など。後者の弾を主力にするのであれば、無理に攻撃力を高くする必要はない。

攻撃力が影響しない主な弾の性能

- 散弾、水中弾、竜撃弾の属性の攻撃力
- 徹甲榴弾の爆発部分の攻撃力と気絶値
- 拡散弾の爆弾部分の攻撃力
- 回復弾の回復量
- 状態異常属性弾の各属性の蓄積値
- 鬼人強化弾の効果と持続時間
- 硬化防風弾の効果と持続時間
- 滅気弾の気絶値
- 滅龍弾の属性の攻撃力
- 斬裂弾の爆発の攻撃力
- ペイント弾のマーキング効果

会心率　弾系統のダメージに影響する

3つのパーツに備わっている会心率は、クリティカルとバッドクリティカルが発生する確率を表す。プラスだとクリティカルが発生し、与えるダメージが大きくなる。マイナスだとバッドクリティカルが発生してダメージが減少する。これらが影響するのは弾によるダメージのみで、弾に付加された属性、回復弾や麻痺弾などの付加効果には影響がない。弾系統のダメージがメインとなる通常弾や貫通弾などを使う場合に意識しておこう。



▲数ある弾のなかで、貫通弾はクリティカルの恩恵が大きい。貫通弾を主力にするときはスキル「見切り＋」で会心率を高めてもいい。

重量　重量によってボウガンが3つのタイプに変化

3つのパーツに備わっている重量は、ボウガンのタイプに影響し、パーツの総重量で、ライト、ミドル、ヘビィの3つのタイプに分かれる。タイプによって武器出し時の移動速度や弾を撃ったあとに行えるアクションが変化する。また、同じタイプでもフレームが通常型か中折型かによっても移動速度は異なる。移動に関してはヘビィよりもライトのほうが優れているが、重量の制限が厳しく、パーツの組み合わせがかなり限定される。カスタマイズに慣れないうちは、比較的扱いやすく、パーツの組み合わせの幅が広い、通常型のミドルボウガンがオススメだ。



▲ボウガンのタイプは、テクニックや立ち回りでカバーできる。ヘビィまで十分に扱えるなら、全パーツから自由に組み合わせられる。



▲フレームが通常型と中折型のどちらなのかは、武器の説明文で確認できる。中折型は、武器を収納したときに真ん中から折りたたんでかつぐ。

重量によるタイプ分け

合計重量	29以下	ライト
武器出し時の移動速度が速く、弾を撃ったあとの硬直を中断して前方に前転回避、もしくは左右にステップが行える。		
合計重量	30～70	ミドル
武器出し時の移動速度がそこそこ速く、弾を撃ったあとに前方と左右に前転回避が可能。中折型だと移動速度が遅くなる。		
合計重量	71以上	ヘビィ
武器出し時の移動速度が遅く、弾を撃ったあとにステップや前転回避を行えない。通常型と中折型はほぼ同じ移動速度。		

フレームの型による違い



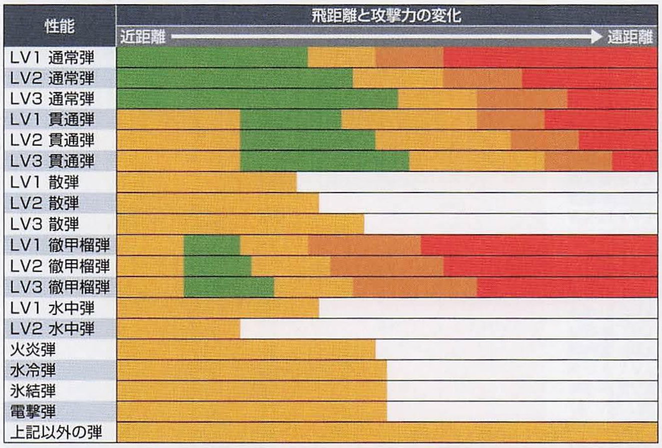
通常型	中折型
武器出し、武器収納が早い。武器出し時の移動速度は速いが、弾の飛距離がやや短い	武器出し、武器収納が遅い。武器出し時の移動速度は遅いが、攻撃力が高い傾向がある

飛距離　弾の飛距離や有効な間合いが変化する

飛距離はフレームとバレルに設定されており、2つのパーツをかけ合わせたものが最終的な飛距離となる。飛距離は倍率で表示され、これは各弾の飛距離に補正としてかかる。倍率が1.00倍以上になると弾の飛距離が長くなり、逆に1.00倍未満になると弾の飛距離は短くなる。

通常弾、貫通弾、徹甲榴弾の3つは、弾がヒットした距離で攻撃力が変化するのが特徴。攻撃力の変化はヒット時のエフェクトで確認でき、最も大きく白いエフェクトが出る距離がそれぞれの弾を撃つ理想の間合いとなる。ただし、徹甲榴弾に関しては、着弾時のわずかな攻撃力が影響するのみで、メインの爆発部分への影響はない。ほかの弾については、攻撃力の変化はなく、弾が届く距離で撃てばいいというわけだ。なお、ボウガンの性能によって弾の飛距離が伸びると、弾の有効な間合いも同じ比率で伸びる。

弾の飛距離の比較と攻撃力への影響



※■……攻撃力：大、■……攻撃力：中、■……攻撃力：小、■……攻撃力：極小
※竜撃弾は飛距離による影響はなく、攻撃力は常に一定

飛距離による攻撃力の変化を示すエフェクト



ボウガンの飛距離の倍率によるLV1 貫通弾への影響



※■……攻撃力：大、■……攻撃力：中、■……攻撃力：小、■……攻撃力：極小



LV1 貫通弾を攻撃力：大の部分で当てる場合、飛距離の倍率が0.8倍と1.2倍では、ここまで差が出る。ハンターのプレイ感覚にもよるが、貫通弾なら倍率が低いほうが扱いやすい。

リロード　弾を装填する速度に影響する

ボウガンのリロードはフレームに設定されているステータスが基準となる。これにストックに設定されている変動値、スキル「装填速度＋」「装填速度－」を発動させることで変動する。リロードの速度を表すステータスは10種類あるが、実際のリロードの速さは3段階。それらの相関性を示したものが下の表になる。例えば、リロードのステータスが「やや遅い」の場合、実際のリロードの速度は、LV1 通常弾は「速い」、LV2 通常弾は「普通」、LV3 徹甲榴弾は「遅い」となる。

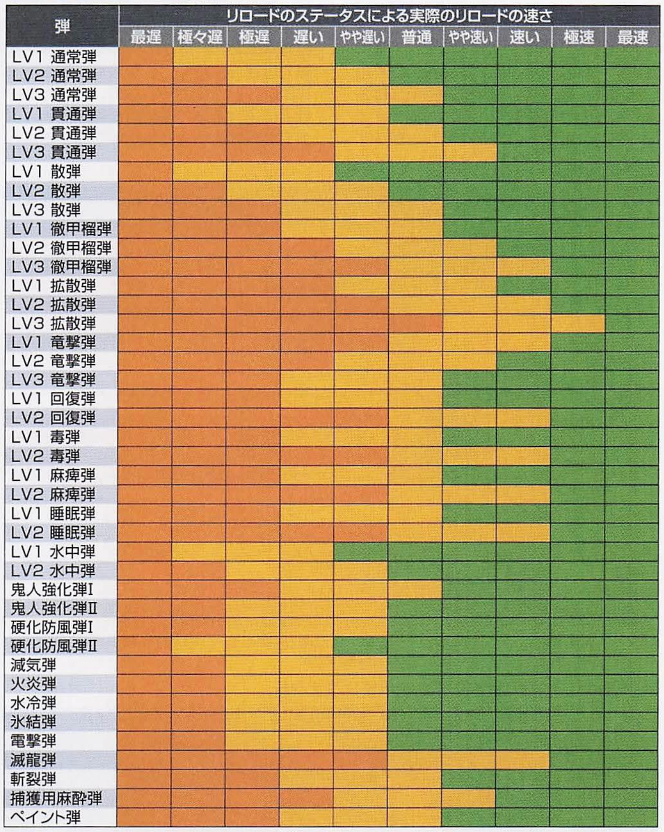


▲リロードを速くすれば弾を撃てる間隔が速くなり、弾の撃ち分けもスムーズに行える。

■リロードが変動する要素と変動値

要素	変動値
アップ小（ストック）	1段階アップ
アップ大（ストック）	2段階アップ
装填速度+1（スキル）	2段階アップ
装填速度+2（スキル）	3段階アップ
装填速度+3（スキル）	4段階アップ
装填速度－1（スキル）	1段階ダウン
装填速度－2（スキル）	2段階ダウン
装填速度－3（スキル）	3段階ダウン

■弾ごとのリロードの性能



※■……リロードが遅い、■……リロードが普通、■……リロードが速い

反動　弾を撃ったあとの反動の大きさに影響する

反動はリロードと同様にフレームに設定されているステータスが基準となり、ストックの変動値やスキルの発動で変化する。反動のステータスの表示は7種類あるが、実際に弾を撃ったときの反動の大きさは3段階。例えば、反動のステータスが「大」の場合、実際の反動は、LV2 通常弾は「小」、LV1 貫通弾は「普通」、LV2 徹甲榴弾は「大」となる。なお、リロードと反動の両立は難しいため、どちらかを優先するときは、反動を小さくしたほうが強いボウガンになりやすい。

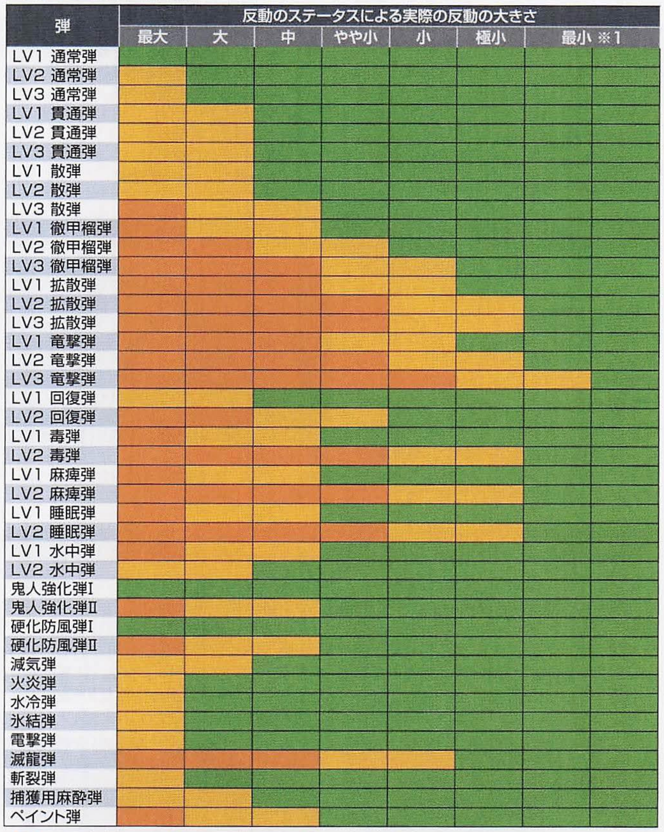


▲拡散弾やLV2 麻痺弾は、反動を「最小」にすると連続で撃てるようになるので強力だ。

■反動が変動する要素と変動値

要素	変動値
軽減小（ストック）	1段階アップ
軽減中（ストック）	2段階アップ
反動軽減+1（スキル）	2段階アップ
反動軽減+2（スキル）	3段階アップ
反動軽減+3（スキル）	4段階アップ
反動軽減－1（スキル）	1段階ダウン
反動軽減－2（スキル）	2段階ダウン
反動軽減－3（スキル）	3段階ダウン

■弾ごとの反動の性能



※■……反動が大きい、■……反動が普通、■……反動が小さい
※1：ステータスの表示は変わらないが、さらに1段階反動を小さくできる

ブレ　撃った弾の弾道に影響する

ブレはフレームに設定されているステータスが基準となり、バレルの軽減の度合いで「大」「小」「なし」の3段階に変化する。これは弾の弾道に影響し、ブレが大きくなるほど狙った位置から外れて飛んでいく。ブレが「大」ならスキル「ブレ抑制+2」、ブレが「小」ならスキル「ブレ抑制+1」を発動させることで「なし」にできるので、パーツの組み合わせやスキルで調整しよう。

シールド　攻撃をガードできる

シールドはバレルに備わっており、モンスターの攻撃に対して正面から向き合えば自動的にガードする（行動中や硬直中は不可）。特に飛距離が短いボウガンを扱う際や、攻撃をかわしにくい水中で狩猟する際に役立つ。シールドをつけないかわりに、スキル「回避性能+」「回避距離UP」などを発動させて立ち回りを補うのも手だ。

速射　弾を1発撃つと数発続けて撃ち出す性能

一部のフレームとバレルに備わっている速射は、特定の弾を連続で数発撃ち出す性能。いずれも弾の消費は1発のみで、連発する弾数は右の表のとおり弾ごとに決まっているのが特徴。また、弾を撃っている間は一切動けず、撃ったあとの反動は、ボウガンの性能によらず常に決まった反動の大きさになる。速射が備わった弾の攻撃力には補正がかかり、1ヒットあたりの攻撃力は通常よりもやや落ちる。しかし、連発した弾がすべてヒットしたときは通常よりもダメージが大きくなる（右の表のダメージ上昇を参照）。速射の利点は、弾持ちがいいことと、同じ弾数で通常よりも大きなダメージを与えられること。特に属性弾は調合素材を含めてもそれほど多くの弾数を持ち込めないため、主力にするなら速射にしておくと扱いやすくなる。

■速射の種類と性能

弾	連発数	ダメージ上昇	反動	速射が備わっているパーツ
LV1 通常弾	3	大	小さい	ミドルボウガン（バレル）
LV2 通常弾	3	やや小	小さい	ライトボウガン（バレル）
LV1 貫通弾	3	中	普通	ジャギットファイア（バレル）
LV2 貫通弾	3	中	普通	ジャギットファイア（フレーム）
LV1 散弾	3	やや大	普通	ライトボウガン（フレーム）
LV2 散弾	3	大	普通	バズディアーカ（フレーム）
LV1徹甲榴弾	2	小	大きい	海造砲【火刃】（バレル）
LV1徹甲榴弾	3	中	大きい	海造砲【早炎】（一体型）
LV1 拡散弾	2	小	大きい	海造砲【遠撃】（一体型）
LV1 回復弾	3	大	小さい	トロペクルガン（バレル）
LV1 毒弾	3	やや大	小さい	ブラッディマウス（バレル）
LV1 水中弾	2	中	大きい	ロアルスリング（フレーム）
火炎弾	3	中	小さい	火竜砲改（バレル）
水冷弾	3	中	小さい	ロアルスリング（バレル）
電撃弾	3	中	小さい	雷砲サンダークルス（バレル）
氷結弾	3	中	小さい	雷迅砲サンダークルス（バレル）

カスタマイズ&立ち回り　ボウガンの方針を決めて順序よくカスタマイズしよう

ボウガンのカスタマイズをする際は、最初に選んだ撃ちたい弾を基準にして、右のカスタマイズの仕方を参考にして順番に行っていくとわかりやすい。強いボウガンを作るポイントは、ボウガンの攻撃力と撃ちたい弾の装填数をなるべく上げながら、その弾のリロードと反動の折り合いをつけること。通常弾、貫通弾、属性弾といった弾はリロードと反動をベストの性能にし、拡散弾や状態異常属性弾などは、リロードを妥協して反動を「最小」にするのが目安となる。下でガンナーのタイプ別のカスタマイズ方針と立ち回りを解説するので、まずはこれを参考にしてみよう。

カスタマイズをする際に優先したいスキル

優先① ボウガンの性能を上げるスキル
装填速度+、反動軽減+、ブレ抑制+、装填数UP
優先② 弾の攻撃力を大幅に上げるスキル
通常弾威力UP、貫通弾威力UP、散弾威力UP
優先③ ガンナーの防御力の低さを補うスキル
回避性能+、回避距離UP、ガード性能+
優先④ 与えるダメージを底上げするスキル
攻撃力UP、属性攻撃強化、見切り+、連発数+1
優先⑤ ボウガンの性能や立ち回りを補助するスキル
各種弾追加、調合成功率+、最大数生産

カスタマイズの仕方

1. 撃ちたい弾を選び、装填数の目安を決める
2. 撃ちたい弾が有効に活用できるリロードと反動の目安を決める
3. 立ち回りを強化するためのスキル（優先②～⑤）を決める
4. 1、2をもとに、なるべく攻撃力を高くするようにパーツを組み合わせてみる
5. ボウガンに必要な性能をスキル（優先①）で補えるかを考える
6. 3で決めたスキルが実現できるかどうかを考える
7. 4～6を繰り返し、折り合いをつけて最終的なカスタマイズを決定する

通常弾&属性弾特化タイプ　扱いやすい属性弾で攻撃する

主力は属性弾で、弾切れの保険としてLV2 通常弾を扱えるようにしたボウガン。リロードと反動の性能をそれほど上げる必要がなく、属性弾とLV2 通常弾の装填数を増やすことと、攻撃力を高めることを考えてカスタマイズしていけばいい。このタイプの弱点となる弾切れは、属性弾の弾持ちをよくする速射を組み込んだり、LV2 通常弾と属性弾の調合素材を持ち込んだりすることでフォローしよう。また、飛距離は倍率が高いほど扱いやすくなる。狩猟の立ち回りは、属性に対する弱点に属性弾を的確に撃ち込んでいき、属性弾が切れたらLV2 通常弾で弾に対する弱点を狙っていく。モンスターとの間合いは、LV2 通常弾の攻撃力が最も大きくなる距離を保っていればよく、初心者でも扱いやすいボウガンといえる。

カスタマイズの方針

主力となる弾	飛距離の目安	リロードの目安	反動の目安
LV2 通常弾、特定の属性弾	0.90～1.32倍	「普通」～「最速」	「大」～「最小」

カスタマイズの例

		防具	装飾品
パーツ	フレーム	ポイズンギフト	—
	バレル	雷迅砲サンダークルス	—
	ストック	ブリザードカノン	—
防具	頭	ラギアGキャップ	属攻珠
	胴	ラギアGレジスト	剛弾珠
	腕	アグナGガード	剛弾珠
	腰	ラギアGコート	速射珠、速射珠
	脚	ラギアGレギンス	属攻珠



◀氷結弾を主力にしたタイプで、スキルは属性弾の速射を考慮。保険として装填数が6発のLV2貫通弾を持ち込んでもいい。

ボウガンのステータス				
攻撃力	324（フレームLv7）			主要な弾の装填数
会心率	0%	反動	大	LV2 通常弾：8発、水冷弾：2発、氷結弾：3発（速射）
重量	55（ミドル）	ブレ	なし	
飛距離	1.10倍	シールド	—	
リロード	やや速い	防御力	—	

発動スキル
スイマー、属性攻撃強化、通常弾威力UP、連発数+1、状態異常攻撃弱化

貫通弾特化タイプ　貫通弾で効率よく狩猟する

3種類の貫通弾を主力にし、ダメージを与えることに特化したボウガン。貫通弾の装填数を増やし、貫通弾を基準にリロードと反動の性能を高めよう。バレルをバズルボローカ、バズディアーカのどちらかを組み込むと、貫通弾の装填数を確保しやすく、飛距離の倍率も低くなるので貫通弾が扱いやすくなる。スキルは、ボウガンの性能を高めつつ、スキル「貫通弾威力UP」を発動させるのがオススメだ。狩猟の立ち回りは、貫通弾の攻撃力が最も高くなる間合いから、貫通していく弾がすべてヒットするように撃ち込んでいく。その際、弾に対する弱点を狙えるようなら、その部位を抜けるように撃ち込んでいこう。貫通弾はヒットする間合いでダメージが大きく増減するので、慣れるまでは扱いがやや難しい。

カスタマイズの方針

主力となる弾	飛距離の目安	リロードの目安	反動の目安
LV1 貫通弾、LV2 貫通弾	0.54～0.80倍	「やや速い」～「最速」	「中」～「最小」

カスタマイズの例

		防具	装飾品
パーツ	フレーム	火竜砲改	—
	バレル	バズルボローカ	—
	ストック	ブリザードカノン	—
防具	頭	ディアブロGキャップ	—
	胴	ディアブロGレジスト	—
	腕	ディアブロGガード	点射珠、点射珠、点射珠
	腰	アグナGコート	点射珠、点射珠、点射珠
	脚	ラギアレギンス	点射珠、点射珠



◀貫通弾を撃つことに特化したタイプ。協力プレイなら、LV2回復弾や鬼人強化弾Ⅱなどを持ち込んでおくとサポートも可能。

ボウガンのステータス				
攻撃力	336（フレームLv4）			主要な弾の装填数
会心率	0%	反動	中	LV1 貫通弾：8発、LV2 貫通弾：7発、LV3 貫通弾 3発
重量	65（ミドル）	ブレ	なし	
飛距離	0.60倍	シールド	○	
リロード	やや速い	防御力	—	

発動スキル
貫通弾威力UP、貫通弾LV1追加、ブレ抑制+2

サポート特化タイプ　回復弾と麻痺弾で仲間をサポート

仲間をサポートするための弾を主力にしたボウガン。特に重要な弾は麻痺弾で、装填数は各LVで2発は欲しいところ。それ以外は、撃ちたい弾の装填数の確保と、反動をいかに「最小」にするかを意識すればよく、攻撃力はほとんど気にしなくていい。反動を「最小」にできない場合は、できるだけリロードを速くしよう。なお、状態異常属性弾は持ち込める弾数が少ないので、調合素材を持ち込んでおくこと。狩猟の立ち回りは、弾が届く間合いを保ち、状況に応じて各弾を使い分ける。仲間がいっせいに攻撃できるタイミングやモンスターが空中に飛んでいるときに麻痺状態にするなど、テクニックよりも状況判断が重要になる。

カスタマイズの方針

主力となる弾	飛距離の目安	リロードの目安	反動の目安
LV2 回復弾、LV1 麻痺弾、LV2 麻痺弾、鬼人硬化弾Ⅱ	0.90～1.32倍	「普通」～「速い」 「極速」～「最速」	「最小」 「小」～「極小」

カスタマイズの例

		防具	装飾品
パーツ	フレーム	火竜砲改	—
	バレル	ライトボウガン	—
	ストック	ヘビィボウガン	—
防具	頭	ガンキンGキャップ	防音珠
	胴	ガンキンGレジスト	防音珠
	腕	ガンキンGガード	絶音珠
	腰	ガンキンGコート	早食珠
	脚	ガンキンGレギンス	絶音珠



◀サポートに使うさまざまな弾を撃てるように調整したタイプ。モンスターにダメージを与えるときはLV1 貫通弾を使おう。

ボウガンのステータス				
攻撃力	264（フレームLv4）			主要な弾の装填数
会心率	0%	反動	最小	LV1 貫通弾：5発、LV2 回復弾：2発、LV1 麻痺弾：2発、LV2 麻痺弾：2発、LV1 睡眠弾：3発、鬼人強化弾Ⅱ：1発、硬化防風弾Ⅱ：1発
重量	55（ミドル）	ブレ	なし	
飛距離	1.00倍	シールド	—	
リロード	普通	防御力	+10	

発動スキル
反動軽減+2、防御力UP【小】、ボマー、耳栓

万能タイプ　貫通弾と麻痺弾を撃ち分ける

貫通弾や属性弾を主力にしながら、回復弾や麻痺弾などでサポートも行えるようにしたボウガン。LV1 麻痺弾を基準にリロードと反動の性能を高めておけば、貫通弾も扱いやすくなる。貫通弾によるダメージが中途半端にならないように、スキルは「貫通弾威力UP」を発動させておくといい。狩猟の立ち回りは、貫通弾の攻撃力が最も高くなる間合いを常に保ちながら、貫通弾を撃ってダメージを与えていくのが基本。その際に的確な状況判断をして、タイミングよくモンスターを1～2回麻痺状態にしていこう。なお、万能タイプのボウガンは、カスタマイズや狩猟の立ち回りが難しく、攻撃寄りにするか、サポート寄りにするかはハンター次第。ほかのタイプを十分に使いこなしたうえで目指すのがオススメだ。

カスタマイズの方針

主力となる弾	飛距離の目安	リロードの目安	反動の目安
LV1 貫通弾、LV1 麻痺弾、特定の属性弾	0.54～1.10倍	「やや速い」～「最速」	「やや小」～「最小」

カスタマイズの例

		防具	装飾品
パーツ	フレーム	雷迅砲サンダークルス	—
	バレル	火竜砲	制毒珠
	ストック	トロペクルガン	—
防具	頭	ディアブロGキャップ	—
	胴	ブナハGレジスト	貫通珠
	腕	ディアブロGガード	貫通珠、増貫珠
	腰	ブナハGコート	貫通珠
	脚	ブナハGレギンス	貫通珠



◀LV1 麻痺弾の反動の小ささとLV2 麻痺弾のリロードの速さを意識したカスタマイズ。スキルで貫通弾を扱いやすくしている。

ボウガンのステータス				
攻撃力	300（フレームLV4）			主要な弾の装填数
会心率	10%	反動	やや小	LV1 貫通弾：5発、LV2 貫通弾：3発、LV2 回復弾：2発、LV1 麻痺弾：2発、LV2 麻痺弾：2発、鬼人強化弾Ⅱ：2発、火炎弾：4発
重量	70（ミドル）	ブレ	なし	
飛距離	1.00倍	シールド	○	
リロード	極速	防御力	—	

発動スキル
貫通弾威力UP、貫通弾LV1追加、状態異常攻撃強化、装填速度+1

モンスター別基本の立ち回り　有効な弾と立ち回りを覚えて実践に役立てよう

ボウガンを扱う際は、主観視点の照準を使うと正確に弱点を狙いやすくなる。簡易照準は、周囲を確認しやすいのが利点だ。主観視点で弾を撃つ場合は、弾を撃った直後やリロード中などに、こまめに通常視点に戻して周囲の状況を確認しておこう。また、弾の有効な間合いにいないときや弱点の部位を狙えないときは、弾を撃たずに次の攻撃チャンスを待つことも大事。弾切れにならないように、最もダメージを与えられるときに撃とう。

ここからは大型モンスターに効率よくダメージを与える立ち回りを解説する。狩猟する際は、基本的に通常弾&属性弾特化タイプと貫通弾特化タイプを使い分けるのが基本で、貫通弾を狙うところを通常弾に変えたり、攻撃力が高い拡散弾や竜撃弾を使ったりするなど、ほかの弾に変えてもいい。なお、各モンスターのデータは、左から順に有効度の高さを示しており、弱点はダメージが通りやすい順、使用する弾は重要度が高い順に掲載。

アグナコトル

弾に対する弱点	頭、胸、背ビレ（肉質が硬いとき）
属性に対する弱点	水属性（頭、胸）
主に使用する弾	貫通弾、水冷弾、拡散弾、通常弾

肉質の変化に応じて貫通弾と水冷弾を使い分ける

肉質が軟らかいとき（まとっている溶岩の色が赤）や胸や背ビレの部位破壊を達成したときは貫通弾をメインにし、肉質が硬いとき（まとっている溶岩の色が黒）は水冷弾を撃ってダメージを与える。水冷弾を撃つ際は、胸や胴を抜けるように撃つとダメージを与えやすい。肉質が硬いときは、肉質の影響をほとんど受けない拡散弾を使うのもいい。なお、アグナコトルが地中に潜ったら、武器をしまってその後の攻撃をダッシュでかわすこと。



▲地中から上半身を出して熱線（なぎ払い）を出されたら、アグナコトルの目の前まで移動してLV2 通常弾で胸を狙おう。

ウラガンキン

弾に対する弱点	腹、首、尻尾
属性に対する弱点	水属性、龍属性（頭、腹、尻尾先端）
主に使用する弾	水冷弾、貫通弾、滅龍弾

間合いを保って貫通弾と水冷弾で弱点を狙い続ける

自ら間合いを離すことが多いウラガンキンは、各攻撃の隙が大きいため比較的狩猟しやすい。頭から胴を抜けるように水冷弾や滅龍弾を撃つか、首や腹を抜けるように貫通弾を撃っていく。少し離れた間合いを保っておけば、警戒すべき攻撃は回転して突進する転がり攻撃のみ。シールドでガードするか、軌道を見極めて早めに安全な位置に移動しよう。歩いて前進してきたときは、間合いを離すように移動すればほとんどの攻撃に対応できる。



▲近づいてきたら後方へ前転回避を出して間合いを離そう。目の前で攻撃を空振りすることが多いので、その隙に攻撃できる。

ギギネブラ

弾に対する弱点	頭、腹、尻尾
属性に対する弱点	火属性（頭、腹、尻尾）
主に使用する弾	貫通弾、火炎弾、徹甲榴弾

地上にいるときは貫通弾、天井にいるときは火炎弾か徹甲榴弾

前方に飛びかかってくるジャンプ攻撃がかわしにくいので、シールドをつけておくと安全。ギギネブラは貫通弾がすべてヒットしやすいため、貫通弾で弱点の腹を狙うのが基本となる。その際、前脚は肉質が硬いので、なるべく頭や尻尾から腹に抜けるように撃つこと。ギギネブラが天井に張り付いたときは、火炎弾を撃ってダメージを与えよう。飛距離の倍率が低いボウガンを使っているときは、火炎弾のかわりに徹甲榴弾を使うといい。



▲ガンナーは天井に張り付いているギギネブラを攻撃できる。ひるませると地上に落下し、仰向けの状態でしばらくもがく。

クルペッコ

弾に対する弱点	胸、胴
属性に対する弱点	氷属性、水属性（頭、翼）
主に使用する弾	通常弾、氷結弾

正面から通常弾で腹を狙い、すぐに左半身側に移動する

貫通弾の有効な間合いが保ちにくいので、あまり間合いを調整する必要がない通常弾や氷結弾を使う。通常弾は正面付近から胸や腹を狙おう。その際、クルペッコと正対しているときはすぐに左半身側に回り込んでおくこと。氷結弾はクルペッコの側面から左右の翼を抜けるように撃つとダメージを与えやすい。なお、最大で3回突進してくる火打ち攻撃は、予備動作を見たら正面から離れ、攻撃がくるときに前転回避で側面に移動してかわそう。



▲クルペッコが空中にいるときは、通常弾で腹を狙いにくい。氷結弾に切り替えるか、垂れ下がっている頭をうまく狙おう。

ジエン・モーラン

弾に対する弱点	口、背ビレ、腹
属性に対する弱点	氷属性、龍属性（口、腹、背ビレ）
主に使用する弾	貫通弾、拡散弾、竜撃弾

飛距離の倍率を上げて貫通弾で腹を狙っていく

ジエン・モーランは、基本的にバリスタと大砲を撃ち続けていればある程度ダメージは稼げる。それ以上にダメージを与えたいときは、カスタマイズで飛距離の倍率を1.00倍以上にした貫通弾特化タイプにしよう。そうすればエリア1でダメージを与えやすい腹を攻撃できる。ジエン・モーランが撃龍船の右側にいるときは船首、左側にいるときは撃龍船の中央あたりから撃つのが理想で、腕の付け根から下顎の付け根までの内側を狙おう。



▲貫通弾で腹を狙えないときは、攻撃力が高い拡散弾や竜撃弾を狙おう。その際、仲間を吹き飛ばさないようにすること。

チャナガブル

弾に対する弱点	腹、提灯
属性に対する弱点	雷属性（背中、提灯）
主に使用する弾	貫通弾、通常弾

貫通弾でダメージを与えやすい腹を狙い続ける

チャナガブルは全体的に攻撃範囲が広いので、できればシールドをつけておきたい。地上、水中問わず貫通弾で腹を狙い続け、攻撃の予備動作に入ったら早めにチャナガブルの側面に回り込む。回り込む余裕がないときは、シールドでガードしよう。チャナガブルの攻撃で警戒したいのは、水底に潜ったあとの攻撃。武器出し状態だとかわしにくいので、潜ったときに武器をしまっておき、チャナガブルの背後に回り込むように移動してかわそう。



▲提灯の部位破壊は通常弾を使う。地上では剣士だと攻撃しにくいが、ガンナーならいつでも狙い撃つことができる。

ディアブロス

弾に対する弱点	尻尾、翼膜、腹
属性に対する弱点	氷属性（頭、背中&翼、尻尾先端）
主に使用する弾	貫通弾、氷結弾、通常弾

3つの撃つ弾によって狙う部位を変える

シールドをつけたり、スキル「回避性能＋」を発動させたりすると立ち回りやすくなる。主力は貫通弾で、腹や尻尾を抜けるように撃つのが基本。正面から狙う際は、頭に当たらないように撃つのがポイントだ。そのほか、氷結弾は頭から背中を抜けていくように、通常弾は尻尾の中央あたりを撃つとダメージを与えやすい。なお、地上に飛び出してくる地中からの急襲は、潜ったときに武器をしまって対応するか、シールドでガードしよう。



▲ハンターに向かってくる突進は、スキル「回避性能＋」を発動させていれば、引きつけて前転回避を出すだけでかわせる。

ドスジャギィ&ドスバギィ

弾に対する弱点	頭
属性に対する弱点	火属性（頭）
主に使用する弾	火炎弾、通常弾、散弾

通常弾は主観視点、火炎弾は通常視点で撃っていく

狩猟するときの間合いの目安は、2回かみつく連続かみつきの1回目が当たらない位置。接近しすぎると連続で攻撃をくらってしまう恐れがあるので、間合いが近いときは離れることに専念しよう。その間合いから通常弾で頭を狙うのが基本で、火炎弾なら体のどこに当ててもいい。また、1人で狩猟する場合は、攻撃範囲の広い散弾を使うのも手。小型モンスターを呼び出したり、命令を下したりしたら、散弾で攻撃してまとめて討伐しよう。



▲頭を狙う必要がない火炎弾は、方向だけ合わせて通常視点でそのまま撃ってもいい。この撃ち方なら周囲の状況を確認しやすい。

ナバルデウス

弾に対する弱点	腹、胸、頭
属性に対する弱点	龍属性（角、腹、頭）／雷属性（角、尻尾、頭、前脚）
主に使用する弾	貫通弾、電撃弾、滅龍弾、拡散弾

貫通弾は胸や腹、属性弾は角や頭を狙っていく

ボウガンで狩猟する際の難点は弾切れ。貫通弾特化タイプにして貫通弾を全種類撃てるようにし、さらに速射にしておくといい。また、頻繁に武器をしまって移動することになるので、通常型のフレームにすると格段に立ち回りやすくなる。加えて、貫通弾の調合素材と、電撃弾、滅龍弾、拡散弾などの有効な弾をすべて持ち込んでおくのが理想だ。狩猟する際は、貫通弾ならナバルデウスの側面から胸や腹を、属性弾なら角や頭を狙おう。



▲攻撃の予備動作を始めたら、攻撃を繰り出したあとの位置を予測し、貫通弾が有効な間合いまで先に移動しておく。

ベリオロス

弾に対する弱点	頭、腹、尻尾
属性に対する弱点	火属性（頭）、雷属性（頭、棘）
主に使用する弾	火炎弾、電撃弾、貫通弾

属性弾で左右の棘を部位破壊して貫通弾でトドメを刺す

翼を振りながら突進してくる斜め飛びつきに対しては、スキル「回避性能＋」を発動しておき、攻撃を引きつけてベリオロスの背後に抜けるように前転回避を出すとかわしやすい。狩猟では、まず火炎弾か電撃弾で左右の棘の部位破壊を狙おう。部位破壊を達成すれば、ハンターの背後に回り込む移動で隙を見せるようになるので、攻撃への対応が楽になる。その後は、頭、腹、尻尾を抜けるように貫通弾を撃つか、頭に火炎弾を当てていこう。



▲空中から勢いよく飛び降りてくる回転着地攻撃は、滞空状態になったときにすぐ武器をしまい、緊急回避を出してかわそう。

リオレイア

弾に対する弱点	頭、腹
属性に対する弱点	龍属性（頭、背中、尻尾）
主に使用する弾	貫通弾、通常弾

貫通弾や通常弾で弱点の頭と腹を狙い撃っていく

咆哮が多少やっかいなので、シールドをつけたり、スキル「耳栓」を発動させたりしておくと立ち回りやすくなる。狩猟する際は、貫通弾の有効な間合いを保ちながら頭や腹を抜けるように撃っていくのが基本。肉質が軟らかいので、通常弾で狙い撃つのも有効だ。空中に飛んだときも同じで、貫通弾の有効な間合いを保っておくこと。体を回転させて尻尾を振り回すサマーソルト尻尾攻撃を繰り出したら、攻撃中に貫通弾を撃ち続けよう。



▲通常弾を撃つときは、正面からは頭、背後からは尻尾の付け根あたりを狙うようにすると効率よくダメージを与えられる。

ボルボロス

弾に対する弱点	尻尾、両腕、胴
属性に対する弱点	火属性（頭:泥まとい時）、水属性（頭）
主に使用する弾	水冷弾、火炎弾、貫通弾

2種類の属性弾を使い分けるか、貫通弾を主力にする

属性弾を主力にする場合は、泥をまとっているときは、頭から胴を抜けていくように水冷弾を撃ち、頭の泥がはがれたあとは火炎弾に切り替えて頭を狙っていく。貫通弾を主力にする場合は、ダメージを与えやすい両腕を狙いつつ、胴を抜けるように撃ち続けるといい。なお、頭を突き出して突っ込んでくる突進と強頭突きは、スキル「回避性能＋」を発動させて前転回避でかわしたり、シールドをつけてガードしたりして対応すると楽になる。



▲突進と強頭突きをかわしたあとは、振り向く前に胴から頭を抜けるように水冷弾を撃つと効率よくダメージを与えられる。

リオレウス

弾に対する弱点	腹、頭
属性に対する弱点	龍属性（頭、背中、尻尾）
主に使用する弾	貫通弾、滅龍弾、電撃弾

地上では貫通弾、空中では属性弾を主力にして立ち回る

空中に飛んでいる状態でも照準を変えるだけで攻撃できるため、比較的立ち回りやすいモンスターといえる。狩猟する際は、常に貫通弾の有効な間合いを保ち、頭や腹を抜けるように撃っていく。空中ではリオレウスが頻繁に間合いを変えてくるので、滅龍弾や電撃弾で攻撃して、ひるみを発生させて地上に落下させよう。なお、空中からハンターに急降下して攻撃してくる上空からの蹴りは、緊急回避か引きつけて前転回避を出してかわそう。



▲火の球を吐き出す炎ブレスは、ギリギリの間合いでかわし、攻撃の隙に頭から腹を抜けるように貫通弾を撃っていこう。

ラギアクルス

弾に対する弱点	頭、胸
属性に対する弱点	火属性（背中、胸）
主に使用する弾	貫通弾、火炎弾

状況に応じて貫通弾と火炎弾を撃ち分ける

水中で立ち回ることが多くなるため、シールドをつけておくのがオススメ。また、主力は貫通弾にし、飛距離の倍率を高くしておくと扱いやすくなる。水中での狩猟は、頭に複数ヒットするように貫通弾を当てていくのが基本。間合いが離れていたり、ヒット数が見込めなかったりする場合は、胸を抜けていくように撃つか、火炎弾で背中を狙おう。地上で狩猟する際は、飛距離の倍率が低いなら貫通弾、倍率が高いなら火炎弾を主力にしよう。



▲2回連続で繰り出す2段体当たりは、ラギアクルスの右半身側に寄り、斜めに向いてガードすると2発目もガードできる

ロアルドロス

弾に対する弱点	頭
属性に対する弱点	火属性（タテガミ、腹）
主に使用する弾	貫通弾、火炎弾、通常弾

地上では貫通弾、水中では火炎弾か通常弾を主力にする

地上では貫通弾が主力。前脚に当たらないように、タテガミや背中の上をかすめるように撃とう。ハンターに向かってジャンプしてくる飛びかかり攻撃や、体を横に向けて体当たりする地上転がり攻撃などは隙が大きく、間合いも離れるので狙いどころだ。一方、水中ではハンターに突っ込んでくる水中突進を繰り出してくることが多く、貫通弾が有効な間合いを保ちにくい。このときは火炎弾でタテガミを狙うか、通常弾で頭を撃っていこう。



▲地上では貫通弾の有効な間合いを保っていれば、ロアルドロスの攻撃をかわしやすくなる。近いときはとにかく離れよう。

協力プレイ　ガンナーの立ち回りを覚えてチームに貢献!!

協力プレイでは、モンスターごとの立ち回りに加えて、仲間に対する配慮も必要になってくる。ボウガンで撃てる弾は数多くあるが、仲間を吹き飛ばしてしまう恐れがある徹甲榴弾、拡散弾、竜撃弾、複数の仲間を足止めしてしまいがちな散弾は、なるべく使用を控えたほうが無難。仲間を攻撃に巻き込まない状況を確認したときだけ使っていこう。ここでは協力プレイをする際に心得ておきたいことをまとめたので活用してほしい。

仲間に弾が当たらないように狙う

モンスターの弱点の部位を狙い撃つ際に、真正面に仲間がいると仲間に弾が当たり、モンスターに弾が届かなかったり、ヒット数が減ってしまったりする。そこで、少し横に移動して、狙う部位と自分の間に仲間がいないことを確認しながら弾を撃とう。また、ほぼ水平に撃つと弾道上に移動してきた仲間に当たることがあるので、同じ部位でもなるべく上のほうを狙っていこう。



◀リオレイアの頭は低い位置にあるが、頭の上を狙えば頭を攻撃している他のハンターに当たりにくい。

回復弾は仲間が立ち止まったときに狙う

動き回っている仲間に回復弾や鬼人強化弾を当てるのは難しいため、立ち止まる瞬間を見抜くのがポイント。仲間が体力を回復するアイテムを使う瞬間、モンスターが麻痺状態になって仲間が固まって攻撃している瞬間、モンスターが移動して全員が切断した尻尾を剥ぎ取る瞬間など、仲間が立ち止まるタイミングで狙い撃とう。



◀体力が減った仲間がモンスターから離れたら、回復薬を使うことが多い。それに合わせて回復弾を撃とう。

麻痺状態にさせる弾数を覚える

麻痺弾を使うときは、モンスターを麻痺状態にするタイミングが重要となる。麻痺状態にした瞬間から仲間が万全の状態で攻撃できるように、仲間全員がモンスターの近くにいて、なおかつ1人も気絶していない状況で麻痺状態にするのがベスト。それを実践するには、モンスターごとに何発で麻痺状態になるかを覚え、麻痺弾の間隔をあまり空けすぎないように撃つのがポイントだ。

立ち位置を考えて効率的に狩猟する

協力プレイでボウガンを扱う際に課題となるのは、モンスターから離れて攻撃することが多くなる点。ガンナーの立ち位置は剣士とかなり離れているため、ガンナーが狙われるとモンスターと剣士が離れることになり、結果的に仲間の攻撃チャンスを減らしてしまう。こういった状況におちいらないようにするための立ち回りのポイントは2つあるが、最も重要なことは通常弾や貫通弾の有効な間合いを保つこと。それを踏まえたうえで、できる範囲で以下のことを実践してほしい。1つ目は、モンスターから狙われそうになったらすぐに剣士に近づいておくこと。モンスターは基本的に狙いを定めたハンターのほうへ振り向いたあと、予備動作を行ってから攻撃してくる。振り向きの段階で自分が狙われることを察知すれば、攻撃が届く前に接近でき、モンスターとの間合いを離さずにすむ。2つ目は、障害物やエリアの端を利用すること。それらが近くにあれば、なるべく背にしてモンスターを攻撃しよう。この立ち回り方をすると、モンスターに狙われても繰り出した攻撃が障害物やエリアの端にさえぎられて、遠くまで移動されずにすむのだ。



◀モンスターから攻撃されるタイミングを予測し、狙われたら少しでもいいので剣士に近づいておこう。

ただいま絶賛プレイ中!!

孤島でリオレイアかリオレウスを狩猟するときは、エリア8で飛竜の卵を採取するのが便利！　飛竜の卵を持っていると、すぐにそのエリアに向かってくるんです。モンスターを見失うことなくエリア8で狩猟し続けられるので、ぜひ試してみてください。あ、でも協力プレイでやるときは一言いってくださいね。これを知らないハンターはモンスターを追いかけちゃうし、自分もモンスターをとことんまで追いかけるのが好きなんで（笑）。
（コジ／プレイ時間：583時間）



狩られ道亜種
KARAREMICHI ASHU

Text by Seiichi Kuranishi

モンスターハンターフェスタ'09を終えて……ロングインタビュー!

対決！ ロアルドロス討伐……でしたが

ケントおにいさん(『MH3(tri-)』 メインプランナー／木下研人氏。以下敬称略)：4分もかかると待ってて退屈ですよねぇ。

辻本良三氏(『MH3(tri-)』 プロデューサー、以下敬称略)：ほんまやなぁ(笑) ところで、倉西さんたちは、作戦は立ててきたんですか？

――いちおう……ないというわけでもなかったです(以下――部は倉西)。

辻本： そうなんですか？ おかしいなぁ、武器の組みあわせも大剣とハンマーで同じでしたもんねぇ。

木下：それで、なんで僕らが2分31秒で、倉西さんたちは4分36秒なんですか？

――それは男塾先輩が落ちたりして……はいはい、もういいですよ、もういいです。 完敗でした！ ロアルドロス討伐は。もういいじゃないですか、この話題。

辻本：僕らも、昨日の晩に2時間くらいしか練習してないのになぁ(笑)

――もういいですって！ 僕らが負けた時点で、この企画、倒れましたからね！ もう、ぱったり！

辻本：ちなみに(ロアルドロス討伐の) 作戦は僕が立てました。図まで描いてね。

木下：僕ですよ！ 完全に、僕が司令塔です！ だって、作戦立ててもその通りに動けないし、辻本は。それだけじゃなくて、閃光玉も麻痺投げナイフもハズすし……。もう、2時間みっちり練習よりものしりあいですよ。力尽きたらリタイアするという暗黙のルールがあったんですが、そのあと残ってた方から電話かけるんですよ、「なにしてんねん」って。

辻本：そんなん言うたら、まるで俺ばっかり力尽きてたみたいやん。僕だってあれなんですよ、ケータイの充電切れるくらい電話かけましたから。

――いや、かけた時だけじゃなくて、かかってきた時でも、ケータイの電池は減ると思うんですけど。

木下： ほんっとに電話出たくなかったですよ、かかってきた時は。あぁ、でも、決勝大会のレベルだと、僕らのベストタイムからでも40秒くらい縮めなきゃいけないんですよね。

辻本：それはすごいな。たぶん、僕ら、ロアルドロスに対する攻撃を詰め切れてないんじゃないかと思いますね、彼らと比較して。ダメージを連続して与えていく、その計算ができてましたよね、決勝大会に進んできた彼らは。だからロアルドロスがあんなにひるみ続けて、またそこに攻撃が当たり続けていくという流れができてました。

木下：そういえば、僕らもベストタイムを出した時は、シビレ罠を使ってなかったんです。とにもかくにもダメージを、しっかり与えていくことですね。

プライドと笑い(？)を賭けた地区大会

――もういいですか？ ロアルドロス討伐のお話は。さて、唐突ですが！ モンスターハンターフェスタ'09、おつかれさまでした！ その思い出をお聞きしたいのですが、まず、なんといっても狩王決定戦ですね。いかがでしたか？

木下： 最初の東京大会からそうだったのですが、開発で想定していたタイムの上回り方というか上回られ方というか、それがすごくて……覚悟はしていたのですがびっくりしました。 東京大会の日には、大阪に残っていた開発スタッフもタイムを聞いて、驚きの声を上げていたそうです、早く動画が見たいって(笑) クルペッコ討伐にも驚きましたが、やっぱりラギアクルス討伐で3分を切ってきたのはびっくりでしたね。東京大会で優勝したartiesは、 確かベストタイムが2分22秒って言ってましたよね。

辻本：モンハンフェスタ自体、東京大会からはじまるというのは、今年はじめてのことでした。過去2回も、当然なんですが応募総数も多くて、レベルが高くなる開催地なんです。そこからはじまったということで、今年はいきなりクオリティの高い基準タイムが出ましたね。 とはいえ、武器の組みあわせが一番多かったりもして、まだ練り切れてはいなかったんだなということも感じました。

木下：翌週の大阪大会には、昨年のチャンピオンチーム、 もうゲネポの2人が出てきてくれました。彼らも含めて、名の知られた、ハクのあるチームが生まれて、そして何度も出てきてくれるということは、ゲーム大会にとってうれしいことですよね。藤岡は彼らのことをモンハンアスリートと呼んでるんですが、彼ら自身も楽しんでいて、それがお客さんにも伝わっていく、あるいは彼らに挑むいろんな新しいチームが出てくるというい流れができています。大阪大会では、それが見えてうれしかったです。

辻本： プライドのぶつかりあいなんでしょうね、きっと。大勢のグループで出てきてくれたユーザーさんたちも、普段、みんなでわいわいやっているのとは違う緊張感や結果があったんじゃないかと思います。「勝たなあかんねん！」 というような気持ちのぶつかりあいがあったと言えるかもしれません。また、回を重ねてきて、はじめて女性が地区大会代表として決勝大会に進みました。これは以前からそんなケースもあったらいいなという願望があったのですが、今回、大阪大会で実現しました。 また、 大阪大会代表になったJuiceというチームの2人は、 離れた町に住んでいて、普段はオンラインでのみ練習していたんですね。見ず知らず同士だったのが、オンラインで意気投合して「じゃあ、出てみようか」という話になって出てきてくれたんだそうです。

木下： ロックラックの闘技大会の仕様自体が、開発中からモンハンフェスタを意識してましたからね。Juiceみたいな、オンラインで出会ったチームが出てきたらいいなぁと思いながら、作っていました。

辻本： 東京、大阪に続いた名古屋大会って、けっこうおもしろい位置づけになりましたね。東京からも大阪からもそう遠くはないので、三大都市から集まってくるんですよ。なので、出場者も来場者も多い大会になりましたし、(スケジュール的に) 前半戦最後の大会になったのでラギアクルス討伐の戦略も固まっていて、わずかなミスも許されない決勝戦になりましたね。あ！ 名古屋大会の木下と言えば！(笑)

木下：……その話、するんですか？

辻本：するやろ。

木下：自分から言わなきゃ、みなさん忘れてますって……はい、言います、言えばいいんでしょう……。僕、名古屋大会のステージでMCの宇佐美(友紀) さんに名前、忘れられたんです。



木下研人氏

『MH3(tri-)』メインプランナー

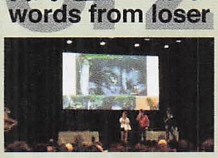
モンハンフェスタ'09では開発者チャレンジクエストのリーダーを担当。辻本さんの破天荒なプレイにも、メインMCの宇佐美さんに名前を忘れられてしまったことにもめげず、5大会を3勝2敗の成績で見事勝ち越した。ニックネームはケントおにいさん。



▲リーダーとしての進退をかけて挑んだ大阪大会、ラギアクルス討伐。真剣そのものでした。

敗者の弁 words from loser

もう二度と、男塾先輩と組むことはない…



←武器の選択は全国の猛者たちと同じ!

決勝大会一回戦では、全チーム、ハンマーと大剣という組みあわせだったロアルドロス討伐。 それはわかっていましたし、それを選びもしましたが……。

──えっ？　あ、僕、その時、セカンドステージを見ていたので、全然知りませんでした。はじめて聞きました(笑)

木下：　だから言いたくなかったんですよ。そうそう、札幌大会と言えば……。

──言ってませんよ、札幌大会って。

木下：　いいんです！　札幌大会と言えば、16歳同士という若いチームも出てきてくれました。有効気管です。札幌大会代表にまでなったのですが、まさか決勝戦に進めるとは思っていなかったらしくて、決勝戦に進むことになったとたんに考えてきたチーム名を忘れてしまって(笑)　たまたま持っていたハガキかなにかに「有効期間」と書いてあったのを、そのままチーム名にしたらしいんです。でも、どうして「期間」が「気管」になったんでしょうね(笑)　彼らの一人からサインくださいって言ってもらって、名前はどうする？　って聞いたら「とんかつでお願いします」　って(笑)　思わず「ひらがな？　カタカナ？」と聞き返したら、「ひらがなで！」って、こっちはかなりポリシーがあるみたいでしたね(笑)

辻本：札幌大会で聞いたら「僕ら、来週テストなんで、決勝大会の練習ができません」って言ってたんですね。なので、決勝大会で会った時に「テスト、　どうだった？」って聞いたら、「インフルエンザの影響で学校閉鎖になって、テストは中止になりました。なので、しっかり練習してきました！」ってことで(笑)　さすがにその答えは笑えませんでしたけど、おもしろいチームでした。

チームとしての
ハンター一人一人の

──そして、いよいよ決勝大会です！

辻本：　一回戦のロアルドロス討伐ですか？

──いや、そこは今日は……。

辻本：そうですね。今日は決勝の話だけにしましょうか(笑)　でも、う～ん、正直、あの決勝2組の大連続狩猟はよくわからないです。すごすぎてコメントしようがない。『MH3(tri-)』　の大連続狩猟は『MHP 2nd G』とは違って、次のモンスターがすぐ出てくるんですね。でも、たとえば(全国優勝を果たした)artiesはボルボロスがいつ討伐できるかがわかっていて、ちゃんとその狩り際にはベリオロスの用意をしてました。すごい。

木下：大連続狩猟に限らず、闘技場のクエストは武器の属性やアイテムに制限がある中での狩りになるわけです。開発側としては、あまりに強力な組みあわせを作ってしまうと遊びとして成立しなくなるので、その点は注意してバランスを考えながら用意しています。でも、今回の大連続狩猟は、はっきりと上級者向けで、上級者が上級者らしいプレイが見せられるモンスターたちを用意しました(注：登場順は、ボルボロス→ベリオロス→リオレウス)。

辻本：くせ者はベリオロスとリオレウスだったんじゃないかと思います。この2体に適した武器、アイテムはなにかということが戦術のキモで、いかにヤツらを飛ばせないかということが立ち回りのキモだったんじゃないかと思います。

木下：artiesは自分たちの方がボルボロスを狩り切るのは遅いだろうと予想していたみたいですね。実際にけっこうな差もついていましたが、戦術通りにベリオロスで一気に逆転しました。ステージで見ていても、あせっていたという感じはありませんでしたね。

辻本：artiesはチームとして作戦を組み上げることを追求したプレイで、L.O.Lは一人一人のうまさを見せつけたプレイ。そんな印象です。でも、前日まではビビってたんですよ。この大連続狩猟、厳しいじゃないですか。どんなふうにプレイしてもらえるんだろうって。万が一、クリアできなかったらどうしようとか……。実際、　前日までは15分以内にクリアという設定だったのですが、当日のリハーサルで、それを20分に変えました。

木下：9回力尽きるというのも、足りるかなぁとか言ってましたもんね。

辻本：結果としては、まったくそんな心配をする必要はなかったですね(笑)

辻本さんの生態
木下さんの告白

──モンハンフェスタと言えば、開発者チャレンジクエストです。各会場、最初のステージプログラムだったのですが、朝から笑わせてもらいました。僕が感動したのは、やっぱり今年も辻本さんでした(笑)　けむり玉1つで火山を温泉郷に変え、雪山にブリザードを吹かせる。どんなマジシャンなんだって話ですよ。

辻本：まぁ、今日のロアルドロス討伐の結果を見てもらえればわかるように、僕はですね、本当はちゃんとしたハンターですからね(笑)

木下：あれは辻本の生態です。教えて！　藤岡先生で解説してもらいたかったくらいです。

辻本：そう言うけど、一発目の東京大会なぁ、ギギネブラはないで。木下があれを選んできた時はもう、「なにやってんねん！　いきなりもりあがらへんやん！」という気分でした。

木下：だって、お客さんがあんまり見たことないだろうってヤツを選べって言ったじゃないですか！

辻本：しかも、リハでは討伐に成功してたのに、本番は失敗ですよ。

木下：リハなんかしてないです(注：どちらが本当のことをおっしゃっているのか、倉西にはわかりません。たぶん、木下さんです)。正直に告白しますと、僕、今回の開発者チャレンジクエストがはじめての参加じゃないですか、なので、モンスターを決めて、武器を決めても、どこかで「大丈夫大丈夫、こんなんいけるいける」という慢心があったんです。実際には東京大会のギギネブラは失敗に終わってしまって……めちゃくちゃくやしかったです。だから(続く)大阪大会のラギアクルス討伐は絶対に失敗できないと思ってました。これ失敗したら、リーダーを辞める(注：開発者チャレンジクエストでは、木下さんがリーダーということになっていました)。それくらい覚悟していました。なにも考えていなかったギギネブラ討伐を反省して、ちゃんと作戦を考えましたからね、

──東京大会の決勝戦で見た……ような作戦でしたよね。

木下：ラギアクルスですか？　いいんです。それはモンハンアスリートのみなさんへのリスペクトですし、他のみんな(辻本さん、藤岡さん、一瀬さん)も見ているからできるだろうと思っていたのに、ステージで作戦を説明し終わった途端に辻本から「作戦、どうするの？」ですよ。愕然としましたね。今、言ったばかりじゃん！　って。

辻本：なんか違う準備してたんやなぁ。このころはあれです、水中の打上げタル爆弾が自分の中でおもしろくなってきてたころだったんで。

木下：なにがおもしろいんですか。それはともかく、この時はエリア11から10に逃げるラギアクルスに対応するため、ルート上にシビレ罠を置いたんですが……。

辻本：(椅子から転げ落ちそうなくらい笑いながら)あれな！　もう気持ちえぇくらい、シビレ罠の上を、すーってラギアクルスが(笑)

木下：素通りされましたね。さすが水中！　立体的に考えないと！　ということなんですが、がっかりしました。まぁ、10から11に戻ってきたラギアクルスがかかったんで、結果的にはOKでしたし、ザコはかかってましたね(注：この日、辻本さんは俗称「サメランス」(サメのかたちのランス)シャークキングを装備していて、サメがシビレ罠にかかったようなアクションで会場の笑いをとっていました)。

辻本：名古屋大会のモンスターはジエン・モーランだったんですが、ジエン・モーランは絶対、どこかの会場でやろう、みなさんに見てもらおうと思っていたので、実は念入りに3回もリハーサルしていました。それで僕が撃竜槍を撃つということになっていたのですが、プレッシャーがきつかったです。みんなからはあからさまに「ハズしたら殺す」とまで言われてましたし……。

木下：リハーサルでは何回もハズしていて(笑)　さすがの辻本も震えてました。

辻本：一回、ひどいタイミングで撃ってハズしてしまって……いや、　厳しかったわ、ジエン・モーランは。

木下：……実は僕、福岡大会のアグナコト

辻本良三氏

『MH3(tri-)』プロデューサー

モンハンフェスタ後半以降、すっかり「殿」の愛称が定着した敏腕(木下さん談)　プロデューサー。今回の企画では、普段は見せない凄腕(倉西評)ハンターとしての一面を見せつけたが、深夜のダーツ勝負では残念ながら不発に終わった。



▲札幌大会の朝、僕に狩猟戦線Tシャツを買ってくれた、本当にいい人がいました。感動しました。



2分31秒。先行した辻本さんと木下さんのロアルドロス討伐が終わった時、僕の中でもなにかが終わりました。はっきりと、僕は勝つ気で大阪に入りました。普段は新大阪駅から地下鉄で移動するのに、この日はわざわざタクシーに乗って集中力を高める時間を作り、何度も頭の中で作戦を反芻しました。まず大剣の僕がハンマーの男塾先輩から閃光玉を受け取り、水中闘技場に入ったら怪力の丸薬を飲み、麻痺投げナイフを投げている男塾先輩の脇を通ってロアルドロスに近づき、そこで溜めはじめ、溜め攻撃！　さらに横払いを一回入れてからもう一度溜め攻撃を加え、気絶していなければ閃光玉を投げて……すっかり暗記したおよそ2分半の流れは今、忘れたくても忘れられない、苦い思い出に変わりました。あろうことか男塾先輩が力尽きるという大失態もあり、僕らのタイムは4分36秒という、練習中にもなかったような散々……いや、惨々なものでした。僕は本気でした。僕は、本気でロアルドロスに挑みました。序盤、頭を狙う男塾先輩に攻撃を加えてしまうというようなことはありましたが、そんなことは些事に過ぎません。そんなことを気にするような、肝っ玉の小さい男が、なにが男塾で、なにが先輩だというのでしょう。辻本さん、木下さんには、いつかリベンジをしますが、もう二度と、男塾先輩と組むことはありません。

ル討伐で、告白しなきゃいけないことがあるんです。この時、僕が持ち込んでいた弾なんですけど(注: 木下さんは全大会、ボウガンで出ていました)、実は水冷弾じゃなくて氷結弾だったんです。

辻本:は？

木下: もちろんボウガンは水冷弾の速射ができるものを持っていました。高難度ですから、水冷弾速射の火力は重要だろう！　と。でも、持って出ていた弾は氷結弾でした。

辻本:なにしてんねん！

木下: 内心、クリアできないと思いました。それも「いきまーす！」ってクエストに出発して、アグナコトルに弾を撃ったとこで気づきましたから。着弾のSEが鳴ってから後の記憶がないです……。残り1分でしたけど、よくクリアできました、本当に。そのショックから立ち直れなかったのか、続く札幌大会のベリオロス討伐も、僕、今いちだったんですよね。

辻本: 逆に僕は札幌大会のベリオロス討伐は充実してました。けむり玉も素材まで持ち込んで、しっかり作って、しっかり投げましたし。

木下: でも、辻本はクエストの最後、エリア6の段差に上がるところにしがみついてたんですよ。あれ、なんだったんですか？　スパイダーマンみたいなあの行動。

辻本:演出、演出(笑)

展示物作り
思い出作り

――今年のモンハンフェスタは、会場内の展示物もすごかったですね。展示物といえば、まずお聞きしたいのは、大阪大会で展示されていた、チョコレートでできたアイルーキッチンでした。

小嶋慎太郎氏(『MH3(tri-)』アシスタントプロデューサー。以下敬称略): あれは僕の知りあいの大阪の洋菓子屋さん、ポワールさんが作ってくださったものです。しかもあれ、頼んで作ってもらったものじゃないんですよ。「モンスターハンター大ヒット、おめでとう！」って(笑)　いきなり持ってきてくれたんです。これは(モンハンフェスタで)展示させてもらうしかない！　と思ったのですが、本当に全部チョコレートですから、温度差と衝撃に弱いんですね。運べないんですよ、なかなか。なので、残念ながら大阪大会だけの展示となりました。

辻本: しかもこれを持っていこうとしたらなぁ、ちょっとだけアイルーの首が曲がってて……。

小嶋:くたってなってたんで、それを補修してもらいがてら、ついでにチャチャを付け足してもらいました(笑)

――そういえば、今回のハンターさんはラギアクルス装備でしたね。

辻本: やっぱりラギアクルスはメインモンスターですから。作るならラギアクルス装備と決めてました。

小嶋:ゲームの中の装備を立体化、現実化していくということは、簡単なようで実は難しくて、今回もデザインをアップして、プロトタイプを作って……という流れで半年かかってます。これ、作ってくれた工房がすごい職人さんたちの集団で、「この部分の素材はなんですか？」というような質問がくるんですよ。それで「ここは皮ですね、ここは鱗です」と答えると、ちゃんとそんな感じの素材で作ってきてくれる。また、可動部分についての提案もしてくれるし、シルエットも、本当に人が着た時のラインを計算して作ってくれる。ありがたかったです。

辻本:展示物を作るのも、ハンター装備を作るのも、写真を撮って持って帰っていただきたいからなんですね。モンハンフェスタに行ったという思い出になればうれしいです。

3回目だったから
こその挑戦

――それでは最後に、今年のモンスターハンターフェスタを振り返って、一言ずつお願いします。

小嶋:1年目はがむしゃらでした。2年目は、その反省もふまえて開催しました。3年目となった今年は、ちょっと中だるみするかなぁ……なんてことはもってのほかで、立体物や食べ物、そしてケントおにいさんの投入等、　新しいことに挑戦して、うまくいったと思っています。毎回毎回、挑戦ではありますが、今年は本当にそのテーマが大きかったです。また、御来場いただいた方々の数も増えました。これも大事なことだと思います。でも本当に御来場いただいたみなさんの笑顔がよかったです。ありがとうございました。

木下:本格的には、今年はじめて参加させていただいたんですが、楽しんでいただきたいと思っていて、結果、僕自身が楽しませていただきました。ありがとうございました。今年はいろんな可能性、チャレンジが見えてきたんじゃないかと思います。大きなお祭りだからこそ、御来場くださったお一人お一人が、なにかを楽しんで、持って帰ってくださることが大事だったんですね。

辻本: 僕自身、今回が一番楽しめましたし、3回目だからこそできること、せなあかんことがあったんですね。それを一生懸命考えて、チャレンジできました。女子ハンター大会、親子ハンター大会も、その例です。モンハンフェスタは、あたりまえなんですが来ていただける方がいないと開催できません。でも、来ていただければ続けていくことができますし、来ていただくために、これからも考えていきたいと思っています。

木下: でも、今回、辻本は本当にモンハンフェスタを楽しんでるんだなぁと思ったことがありました。決勝大会が終わった後だったと思うのですが、「次は地区大会に沖縄とハワイ入れようや！」って。

辻本:ちょっと待てや、そんなん今ここで言……。

――ありがとうございました(笑)



小嶋慎太郎氏

『MH3(tri-)』アシスタントプロデューサー

モンハンフェスタでは展示物の制作等、企画全般を担当。さらに宇佐美友紀さんといっしょにステージのMCも務めたり、　会場でも大好評だったモンハングッズの企画も担当していたり、モンハンラジオもメインMCだったりと、多彩な活躍を見せる。



▲決勝大会では衝撃の事件も……くわしくはいずれ電撃ゲームス編集部ブログのレポートで！

SPECIAL MESSAGE

がんばれ!
ケントおにいさん

さて、　今回は残念ながらインタビューには御登場願えなかった藤岡さん(『MH3(tri-)』　ディレクター／藤岡要氏)、一瀬さん(『MHP 2nd G』ディレクター／一瀬泰範氏)にも、コメントをいただきましたので(ありがとうございました！)、御紹介させていただきます。

――今年も大好評でした、　教えて！藤岡先生 モンスター生態講座についての御感想をお聞かせください。

藤岡さん:　僕にとって一番プレッシャーのかかるステージ「教えて！藤岡先生」。　今回も無事に終えることができて、　内心ほっと一息……しかし、『MH3(tri-)』　で掘り起こされた膨大な研究の成果は、　実は今回のステージでは半分も紹介できていないのです。　みなさんに、　もっとこの世界を楽しんでもらいたい……先生はまだまだ休めそうにありません。

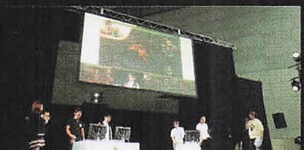
――『MHP 2nd G』では、新しい試みもありました。いかがでしたか？

一瀬さん:『MHP 2nd G』　のチャレンジクエストでは、　本当に多くのユーザーの方が参加してくれました。　新たな試みとして親子ハンター&女子ハンター限定タイムアタック大会というイベントを行ったのですが、　予想以上の参加人数とその記録にうれしさを通りこして、驚きを隠せませんでした。こういった限定的なイベントもよいモノだなと改めて感じたことがよかったです。

――ステージで大活躍だったケントおにいさんに一言、お願いします。

藤岡さん:ステージでの活躍、おつかれさまでした。　ケントおにいさんがいてよかったです。しかし、まだまだ不完全燃焼の御様子。「先生」　とか興味ありますか？

一瀬さん:　これで終わったわけじゃありません。　ここからがはじまりです。ね、ケントさん。にやり。



▲福岡大会の開発者クエストで、アグナコトルに最後の一撃を加えた瞬間の藤岡さん。

CHECK!

ケータイだけの公式ファンサイト！
モンハン部への御入会は無料です！

ケータイのみで展開中の公式ファンサイト、それがモンハン部！吉本の芸人ハンターさんたちの大活躍(？)が動画で楽しめる「オレたちモンハン部」やオリジナルコミックといったコンテンツの他、様々なイベント企画への申し込みもモンハン部員限定で行われてたり！　御入会は左のQRコードで！

電撃モンハン組合

・狩られ道豪黒毛

電撃ゲームメディア主筆こと、モンハン好きのオッちゃんこと倉西による、モンハンプレイログを更新中！

・かしまし狩られ道

女性だけのハンターチームによる、ドタバタハンティングレポート。『MH3(トライ)』のレポートを近日公開！

・狩られ道ツアー

組合員の男塾先輩によるモンハン徒然旅日記風プレイログ。ぼちぼちフェスタの取材レポートを公開予定！

・ハンティングカードレビュー

組合員の男塾先輩によるハンティングカード全レビュー企画。第４弾と第５弾のカードを執筆中です！

電撃モンハン組合

狩ったり！ 狩られたり！ 毎日更新！ 電撃の『モンスターハンター』ブログ

フェスタは終わってもレポートは続く

ＷＥＢで公開中の「電撃モンハン組合」が本誌でも展開！ 「モンスターハンターフェスタ'０９」の情報や取材記事なら組合におまかせ！

トップハンターたちによる激闘！ 「狩王決定戦」を総まとめ!!

例年にもまして激戦となった、ハンターの頂点を決めるイベント「狩王決定戦」。その集大成ともいえる決勝大会（六本木ラフォーレミュージアム）のレポートをお届け！ 各地区の代表14チームに、当日会場で行われた最終予選の上位２チームを加えた全16チームが、熾烈なタイムアタックに挑む！

地区大会のタイムはこんな感じニャ

◆ラギアクルス討伐クリアタイム

地区	チーム名	タイム	地区	チーム名	タイム
東京	arties	3分02秒	名古屋	捨てられた狩人の反撃	2分45秒
東京	NAMAZONE	3分17秒	名古屋	L.O.L	2分58秒
東京	クック捜索隊	3分36秒	福岡	シャクレ	2分44秒
大阪	ラージャンどこ行ったの?	2分50秒	福岡	Jast 25's	2分53秒
大阪	Raget	3分06秒	札幌	ハマーのごとく	3分01秒
大阪	華塾	3分40秒	札幌	有効気管	3分21秒
大阪	JUICE	3分40秒	当日枠	Paris Wizards	3分22秒
名古屋	こえび	2分45秒	当日枠	ぶるぁーズ	3分25秒

決勝大会 1回戦 ロアルドロス討伐［水中闘技場］

1秒単位の接戦が展開!

1回戦は、ロアルドロス討伐のタイムアタック。選べる武器は大剣、片手剣、ハンマー、ボウガンの４種類であったが、すべてのチームが大剣＆ハンマーの組み合わせを選択する。どのチームも、開始時に怪力の種を使用し、麻痺投げナイフからシビレ罠につなげて、ハンマーで気絶を狙ってきた。結果、NAMAZONEをはじめとする４チームが準決勝進出を決めた。

結果

順位	チーム名	タイム	使用武器
1	NAMAZONE	1分31秒	大剣×ハンマー
2	L.O.L	1分32秒	大剣×ハンマー
3	arties	1分33秒	大剣×ハンマー
3	こえび	1分33秒	大剣×ハンマー
5	Raget	1分37秒	大剣×ハンマー
6	JUICE	1分38秒	大剣×ハンマー
7	Jast 25's	1分46秒	大剣×ハンマー
8	シャクレ	1分50秒	大剣×ハンマー
9	ラージャンどこ行ったの?	1分51秒	大剣×ハンマー
10	捨てられた狩人の反撃	1分52秒	大剣×ハンマー
11	ハマーのごとく	1分55秒	大剣×ハンマー
12	有効気管	1分57秒	大剣×ハンマー
13	華塾	2分13秒	大剣×ハンマー
14	Paris Wizards	2分23秒	大剣×ハンマー
15	クック捜索隊	2分27秒	大剣×ハンマー
16	ぶるぁーズ	3分20秒	大剣×ハンマー

決勝大会 準決勝 ウラガンキン討伐［陸の闘技場］

武器の選択が明暗を分ける!?

準決勝は陸の闘技場でのウラガンキン討伐。ここで用意された武器は片手剣、ハンマー、太刀、ボウガンの４種類だ。NAMAZONEとartiesが太刀＆片手剣を、こえびとL.O.Lが太刀＆ボウガンを選び討伐が始まった。４組による激闘が展開した結果、artiesとL.O.Lの２チームが決勝戦に進出。見事１位で決勝に進出したartiesは、開幕に麻痺投げナイフで麻痺状態にして落とし穴を使用。そこから流れるように爆弾を当て、片手剣の盾攻撃でウラガンキンを気絶状態に。その後も閃光玉や再度の麻痺で相手に攻め込むスキを与えぬまま討伐を行った。一方のL.O.Lは、開始時に大タル爆弾と落とし穴を設置し、はまったところに頭から尻尾側に抜けるように水冷弾を撃ち込んでダメージを稼ぐ。罠の効果時間が切れるタイミングを見計らい、麻痺投げナイフで麻痺状態にして攻撃チャンスを持続。その後も太刀とボウガンによる波状攻撃を続け、３分７秒という好タイムでフィニッシュ。２位で決勝進出を決めた。

結果

順位	チーム名	タイム	使用武器
1	arties	2分53秒	太刀×片手剣
2	L.O.L	3分07秒	太刀×ボウガン
3	NAMAZONE	3分19秒	太刀×片手剣
4	こえび	5分01秒	太刀×ボウガン

決勝大会 決勝戦 闘技王の大連続狩猟（ボルボロス、ベリオロス、リオレウス）［陸の闘技場］

超絶狩猟テクニックが激突!

決勝戦のクエストは、ボルボロスら３体を狩る大連続狩猟。artiesは大剣＆ランスを選び、L.O.Lはランス＆ランスという異なる組み合わせで狩猟が始まった。開始早々、ボルボロスにラッシュを仕掛けるL.O.Lに対し、artiesは大剣装備のハンターが闘技場奥へと移動して爆弾の設置や採取を行う。先にボルボロスを狩ったのはL.O.L。しかしartiesがボルボロスを討伐した直後、大タル爆弾からの怒濤の連係で、あっという間にベリオロス討伐に成功！ そのまま閃光玉でリオレウスの動きを封じ込め、優勝を飾った。



◀決勝戦後の授賞式で、artiesの２人にはチャンピオンベルトとスカジャンが送られた。

結果

順位	チーム名	タイム	使用武器
1	arties	6分41秒	大剣×ランス
2	L.O.L	8分42秒	ランス×ランス

NEWS 『太鼓の達人』と『モンハン』が夢のコラボを実現する!

「モンハンフェスタ'09」決勝大会にて、「狩王決定戦」とは別に驚きのニュースが発表された。それは人気の和太鼓リズムゲームの最新作『太鼓の達人13』に、『モンスターハンター』の楽曲が収録されるというもの！ メインステージの巨大スクリーンには、実際にプレイする辻本Ｐの姿が映し出され、会場内には大きな歓声が起こった。稼動予定は12月中旬となっているので、近くのアミューズメント施設で太鼓を叩きつつ『モンハン』気分にひたってみてはいかが？

「モンスターハンターメドレー」収録



▶収録されるのは、人気曲を集めたメドレー。プレイ画面にはアイルーやチャチャなどシリーズおなじみのキャラが登場し、プレイを盛り上げてくれる。

モンスターハンター ハンティングカード

コンセプトデッキから2種類の新カードを公開

今月発売されたばかりの2種類のコンセプトデッキから、新規カードをピックアップ！ どちらも使いこなせば強力な手札となることは間違いないだろう。さらに、12月には待望のブースター第６弾も！

「コンセプトデッキ テオ・テスカトル」収録 テオ・テスカトル ※



◀対戦相手のオープン能力を封じる効果を持つ、強力なギルドモンスター。なお、このデッキにはもう１枚、別の効果を持つ「テオ・テスカトル ※」も封入されているため、使い分けも可能だ。

コンセプトデッキ クシャルダオラ、テオ・テスカトル

- 発売中 ●各￥1,260（税込）
- 構築済みデッキ（カード50枚）、遊び方マニュアル、プレイシート

「コンセプトデッキ クシャルダオラ」収録 轟槌【虎丸】



▶単体だとパワー０だが、イベントカード「角破壊」を使った枚数だけパワーが＋400される。「角破壊」の使用タイミングで駆け引きが生まれるので、相手の出方を伺いつつ、対戦を有利に運ぼう。

最新情報 第6弾ブースターパック「凍土の騎士」



12月18日発売予定

MONSTER HUNTER HUNTING CARD

ただいま絶賛プレイ中!! 「ハンティングカード」の話。つい先日第５弾が発売されたと思ったら、もう第６弾の発売ですって。まだ第５弾のデッキもろくに作っていないのに……。というか11月22日はチャンピオンシップ大会があるんだよなぁ。取材に行って上級者のデッキを参考にしないと！ とくに個人的には２頭討伐デッキがブームなので、このシステムで使えそうなデッキがあれば参考にしたいっすね。まずは……俺に時間を！（男塾先輩）



光の4戦士™
ファイナルファンタジー外伝

エンディングまでの道のりを徹底的にフォロー！

少年少女の心の成長を描く王道ファンタジーRPG『光の4戦士』。終盤までの物語とクラウンの情報をまとめてチェックしておこう!!

光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-	
発売中（10月29日発売）	¥5,980（税込）
ジャンル	RPG
メーカー	販売元:スクウェア・エニックス／開発元:マトリックス
備考	プレイ人数:1～4人

DS　冒険　育成　協力

すべてのストーリー&クラウンを徹底分析!

攻略2回目となる今回は、物語の核心へと迫るゲームクリアまでのポイントを一挙に解説！　さらに隠しクラウンを含めた、全27種類のクラウンの入手方法やデータなども公開する。まだプレイ中の人にも、すでに本編クリア済みの人にも、役立つ情報盛りだくさんでお届けしていこう！



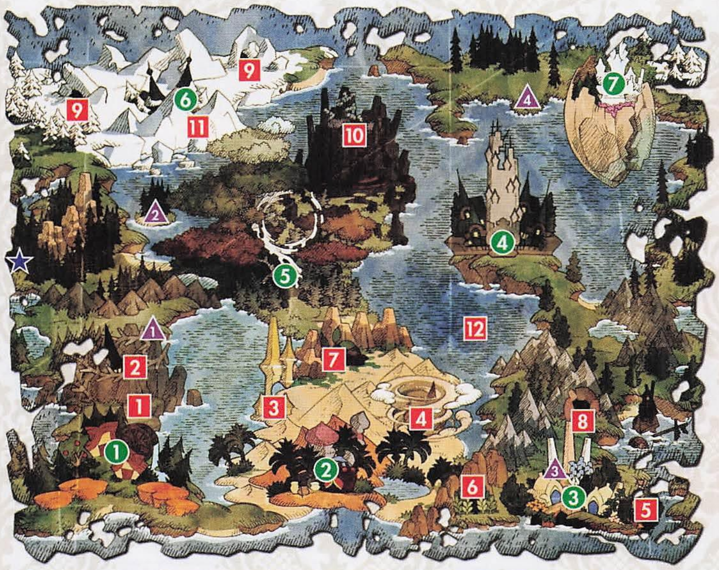
オープニングからエンディングまで ストーリーフローチャート

物語のポイントを押さえつつ完全サポート！

エンディングに至るまでの攻略手順をフローチャート形式で掲載。ダンジョンで迷いやすい仕掛けや、事前準備が必要なボスの情報など、重要な部分をしっかり解説していく。これを参考にクリアを目指そう！

乗り物で広がっていくブランド達の冒険

冒険はホルンから始まり、旅を進めるにつれて行動できる範囲は次第に広がっていく。第1部・リベルテ編で【妖精の地図】を入手することで、ワールドマップ全体を見ることができるようになり、第2部からはドラゴンに乗って空を自由に飛ぶことも可能だ。また、海を移動できる神獣ケトス入手後は、空から侵入できないダンジョンにも行けるようになる。なお、ワールドマップは上下と左右が地続きで繋がっており、左右の境界線上には、魔法の名称を変えられる、ネミングウェイのほこらも存在する。



街・ダンジョンとマップの対応表

1 ホルン	7 スペルビア	1 北の洞窟	7 妖精の道
2 グーラ	★ ネミングウェイ	2 魔女の館	8 狩場の洞窟
3 リベルテ	1 月砂の遺跡	3 月光の塔	9 氷の洞窟（×2）
4 ウルペス	2 神木の塔	4 流砂の城	10 グルグ火山
5 エルバ	3 夢幻の灯台	5 海賊のアジト	11 太陽のほこら
6 インビディア	4 試練の塔	6 動物の小道	12 星の奈落

第1部 オープニング～ドラゴン入手

第1部は、さまざまな場面で仲間が入れ替わっていく。貴重な装備品などを持たせたまま、物語を進行することのないように注意しよう。

ホルン

ホルン編

ジュスカとユニータを仲間にしないと、次のイベントが発生しない。出会ったら、必ず仲間にするように。

ホルン王に話しかける
▼
北の洞窟へ
▼

北の洞窟

B1FでBOSS・ミノタウロス
▼
➡ジュスカ加入
▼
魔女の館へ
▼

魔女の館

2F通路でオーク&ゴブリン×2と戦闘
▼
➡ユニータ加入
▼
3F奥で倒れているアイレに話しかける
➡アイレ加入
BOSS・グリプス
▼
【旅人】のクラウンを入手
▼

ホルン

ホルン城・玉座の間にいるリベルテ調査団に話しかける
➡ジュスカ、アイレと別れる
▼

グーラ編

キリンジュはボス戦直後に抜けてしまう。事前にエアロなどの魔法をブランドかユニータに渡しておこう。

月の砂漠を歩いていると
➡キリンジュ加入（夜限定）
▼
月光の塔へ
▼

BOSS ミノタウロス

火属性が弱点のため、ジュスカのAPをためてファイアを使っていこう。ファイアの消費APは2なので「ためる」と交互に使っていく形になる。またブランドは、通常攻撃を行いつつ、HPが減ったらポーションで回復する、アシスト役として行動するといい。

CHECK! ロウソクをつけよう

エントランス中央の扉は、入口の左の扉から進んだ先にあるロウソクに火をつけることで開く仕組みになっている。そのため、まずは道なりに進んでロウソクのある場所を目指そう。火をつけたあとに、横長の通路を通ると、イベント戦闘が発生する。

BOSS グリプス

グリプスは3ターンごとに地上と空中を往復し、全体攻撃の「エアブラスト」を使ってくる。火属性が弱点のため、ファイアを使える2人で攻撃し、残りの2人はケアルでHPを回復しよう。空を飛んでいる間は「ためる」でAPをためつつ、降りてくるのを待とう。

ゲストキャラクター 1 キリンジュ



月の砂漠を歩いているときに出会う“月の民”の青年。魔法剣士のアビリティ「まほうけん」を扱う。



◀彼を仲間にしないと、月光の塔で【ヌルクマール】を手に入れることができない。

ただいま絶賛プレイ中!!

なんとか隠しクラウンをすべて入手し、ブランドだけ全クラウンをマスターさせることができました！　でも、まだあと3人ぶん残っているのでまだまだ完全マスターの道のりは遠そうですね……（´･ω･`）　武器と防具の強化上限を上げるためにオリハルコンも集めないと。あ、でも試練の塔を登るのはもうコリゴリ！　下1ケタが9のフロアは広すぎて、何度も心が折れそうになりました！（涙）
（YU ／プレイ時間：50時間）

月光の塔

- 最上階にある台座を調べる
  - ➡【メルクマール】を入手

流砂の城

- 流砂の城へ
- 最上階でBOSS・サンドデビル
- 【黒魔法使い】と【白魔法使い】のクラウンを入手
  - ➡キリンジュと別れる

グーラ

- グーラの宿屋に泊まる
  - ➡ユニータと別れる
- 宿屋から出てネコに出会う

リベルテ編

後半は、動物状態のアイレ1人で行動しなければならないので、全滅しないように気をつけよう。

リベルテ

- メインキャラクターがアイレに
- 芸術家の家にいるアポロに話しかける
- ジュスカに話しかける
  - ➡ジュスカ加入

海賊のアジト

- 海賊のアジトの入口で合言葉「自由」と答える
- B3FでBOSS・トロルド
- B4F中央のリベルテガラスを調べる
  - ➡リリィベル加入

リベルテ

- デザインハウスに戻る
- リベルテ港から島に向かう道に発生する渦に入る(夜限定)

???(クジラの体内)

- 3FでBOSS・ブレイニーシャーク
  - ➡ジュスカ、リリィベルと別れる

リベルテ

- デザインハウスでリリィベルに話しかける
  - ➡リリィベル加入
- 【妖精の地図】を入手

動物の小道

- 動物の小道でオニゴロシに倒される
- 【リリィベルのはね】を入手
- 【盗賊】と【詩人】のクラウンを入手

グーラ

- グーラの宿屋前に行く(夜限定)
  - ➡ブランド加入

妖精の道

- 妖精の道を通ってエルバへ

エルバ

- エルバの入口でイベント

CHECK! ウォータを入手しておこう

夜のグーラ城に訪れると、地下への扉の前に警備がいないため、グーラの地下空洞に行くことができる。この奥にある宝箱で手に入る水の魔法ウォータは、サンドデビル戦で役立つので、ぜひ入手しておこう。

BOSS サンドデビル

土属性の全体攻撃を使うため、グーラでロックシールドを購入しておきたい。砂のモンスターであるため、普通に攻撃してもほとんどダメージを与えることができないが、ウォータまたはなんきょくのかぜを使うと体が固まり、通常攻撃が効きやすくなる。



◀ウォータはグーラの地下空洞、なんきょくのかぜはグーラの道具屋で入手することができる。

BOSS トロルド

全体攻撃の「ぶんまわし」や、攻撃力を上げる「バーサク」を使ってくるため、白魔法使いで回復をこまめに行わないと厳しい。どうしても勝てない場合は、狩場の洞窟の宝箱で雷神の斧を入手したり、洞窟を抜けてウルペスで武器と防具をそろえるのも1つの手だ。



◀範囲攻撃の「ぶんまわし」が非常に強力。「いのる」でケアルを範囲化して耐えよう。

CHECK! 突起物をひっぱる!

クジラの体内では、弁を開いて道を作る必要がある。それぞれの弁に対応した突起物を1つ→2つ→4つと引っ張っていこう。なお、1つ目の弁の奥にある宝箱で流水のマントを手に入れておくとボス戦で役立つ。

BOSS ブレイニーシャーク

基本的な戦術としては、流水のマントやアイスシールドで水属性のダメージを防ぎつつ、弱点を狙ってファイアや火属性の武器で攻撃をしていく。魔法を使う場合は、沈黙に備えて、やまびこそうを持って行くことを忘れないようにしたい。



◀特殊技の「みずしぶき」は"毒・麻痺・眠り・混乱・沈黙"の状態異常効果がランダムでつく。

CHECK! 負けて進むイベント

アイレがネコになったあと、リリィベルと動物の小道に向かうと、オニゴロシと戦闘に。ここは倒されることで物語が進む。



◀すさまじい攻撃力のため、この時点ではどうあがいても勝つことはできない。

リベルテ

ウルペス編

このパートは基本的にジュスカの一人旅となる。ダンジョン攻略はほぼないが、フィールドの敵に要注意。

- メインキャラクターがジュスカに
- ついてくるネコに3回話しかける
  - ➡ネコのアイレ(?)加入

狩場の洞窟

- 狩場の洞窟を通ってウルペスへ

ウルペス

- まじない師に話しかける(昼限定)
- まじない師に10000ギル支払う
- 宿屋に泊まる
- 武器屋前でBOSS・デーモン
- 【商人】と【薬師】のクラウンを入手
- 武器屋のサウザンドに話しかける
- ウルペスの宿屋に泊まる
  - ➡ユニータと別れる
- 町の外にある船に乗って北に進む

エルバ

エルバ編

【変化の杖】を入手するまでは全員動物状態となる。ステータスが全体的に低くなっていることを忘れずに。

- メインキャラクターがアイレに

世界樹の根

- 世界樹の根にいるトルテに話しかける
  - ➡トルテ加入
- B2F奥の宝箱から【動物の杖】を入手

エルバ

- ブランドに【動物の杖】を使う
  - ➡ブランド加入
- エルバ女王に話しかける

世界樹

- 世界樹へ
- 一番奥でBOSS・ウィツィロ
- 【精霊使い】と【狩人】のクラウンを入手

エルバ

- エルバ女王に話しかける
  - ➡トルテと別れる
- 【動物の杖】が【変化の杖】にパワーアップ

頂上への道

- 頂上への道の一番奥から動物状態になって移動
  - ➡アイレと別れる

氷の洞窟

- 氷の洞窟(西側)へ
- 動物状態になってB1F奥の穴に飛び込む

次ページへ

CHECK! 1万ギルを稼ぐには?

ウルペスにいる4人の有名な商人に話しかけることで、それぞれ依頼を受けることができる。防具屋のミリオン・道具屋のビリオン、アクセサリー屋のトリリオンの依頼を達成するとそれぞれ2500ギル。武器屋のサウザンドはミニゲーム「ジュスカの一日店長」の利益がそのまま報酬となる。商人たちの依頼は任意のため、ミニゲームだけで稼いでしまってもOKだ。なお、ここで一気にお金を稼いでおくと、新しい街についたときに装備や魔法を充実させやすい。

CHECK! ユニータが仲間に

ウルペスの街には、ボロボロの服を着たユニータが立っている。ストーリーの進行上必須のイベントではないが、何度か話しかけるとパーティに加入する。デーモン戦前に仲間に入れておくといいだろう。

BOSS デーモン

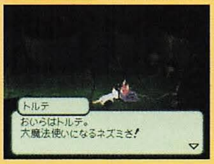
目が開いている間はダメージが与えにくいため、グリプス戦と同様に「ためる」でAPをためておこう。ちなみに、攻撃属性は闇で弱点が光のため、武器はサンダーソードか雷神の斧、盾はダークシールドを装備して戦いに挑むと、比較的簡単に倒すことができる。

ゲストキャラクター 2



トルテ

とある事情でネズミの姿に変えられてしまった少年。賢者のアビリティ「れんぞくま」が使用できる。



◀大魔法使いを目指すだけあって魔法が得意なトルテ。攻撃は魔法メインのほうがいい。

BOSS ウィツィロ

弱点属性は存在せず、グリプスと同様に空を飛ぶため、長期戦になりやすい。ブランドかアイレを白魔法使いにして「いのる」→ケアルで常にパーティ全体を回復しておいたほうが無難だ。残った1人とトルテは、魔法などで少しずつダメージを与えていこう。



◀地上には3ターンしかとどまらず、空中で6ターンも飛び続けるため、攻撃のチャンスは少ない。

CHECK! 動物になるメリット

動物になると、細い道を通れるようになるほか、街や村にいる動物たちの言葉を理解できるようになる。動物たちはプレイに役立つ情報を教えてくれるので、いろいろと話しかけてみよう。

CHECK! ロウソクで氷を溶かせ!

氷の洞窟は、ところどころに大きな氷の壁があり、進むことができない。壁にかかっているロウソクを氷の壁の横に運んで、1つずつ氷を溶かしていこう。なお、ロウソクは一度に1本しか持てず、移動させたロウソクを再度持ち運ぶことはできない。

オニゴロシにリベンジしたいの!

ドラゴンを入手したあとに動物の小道に行くと、なんとオニゴロシと再び戦うことができる。無論、強さは以前のままであるため、何も対策をしないで行くと全滅してしまう。対策としては、商人で挑む(P.149欄外参照)、エナジースクリーン(物理攻撃を受けない代わりに、魔法攻撃のダメージが4倍)を装備するなどが有効だ。なお、オニゴロシからはアクセサリーのリボン(状態異常無効)を盗めるので、挑戦する場合は「ぶんどる」をセットしておきたい。

インビディア編

スペルビアに向かうためにドラゴンに乗ると、リコッテが自動的にパーティから抜けてしまう。乗る前にアイテム整理を忘れずに行おう。

海（フィールド）
- メインキャラクターがジュスカに
- 船で北に進み、氷の洞窟（東側）へ

氷の洞窟
- B2FでBOSS・まじない師➡ベヒュモス
- ➡ブランド加入

インビディア
- インビディアへ
- リコッテに話しかける　➡リコッテ加入
- インビディア中央の卵を調べる
- ファイガまたはミスリルハンマーを持った状態で卵を調べる
- 族長に話しかける ➡【まほうのカギ】を入手
- インビディアの地下へ

インビディアの地下
- B4F奥でBOSS・アイスドラゴン
- 【竜のたてごと】を入手
- 【武道家】と【学者】のクラウンを入手

インビディア
- インビディア中央の卵を調べる
- ドラゴンに乗り、スペルビアへ

スペルビア編

前半はユニータだけで天空への塔を登りきらなければならない。回復アイテムをしっかり持っていこう。

天空への塔
- メインキャラクターがユニータに
- 天空への塔の最上階（10F）からスペルビアの地下へ

スペルビアの地下
- スペルビアの地下B3Fで➡アイレ加入
- スペルビアへ

スペルビア
- ロラン➡空の魔女の順に話しかける
- いのりの泉からロランのココロへ

ロランのココロ
- ロランに話しかける　➡ロラン加入
- 3つの扉の奥で青い影を捕まえる（計3回）
- 中央の扉の奥でBOSS・ゲリ&フレキ
- ➡ロランと別れる

スペルビア
- 城の入口で ➡ブランドとジュスカ加入
- ロランに話しかける ➡BOSS・ロラン
- 【遊び人】と【勇者】のクラウンを入手
- ドラゴンに乗って世界各地へ

第2部へ

BOSS まじない師・ベヒュモス

まじない師を倒したあと、連戦でベヒュモスと戦うことになる。3ターン経過するとブランドが戦闘に参加するため、回復さえ怠らなければ苦戦する相手ではない。なお「らくらい」で全体攻撃を行うほか、光属性に耐性があるので、光属性以外の武器を装備しよう。

ゲストキャラクター 3 リコッテ



インビディア族長の娘で、英雄ロランの妹でもある。踊り子のアビリティ「おどる」を修得している。



◀兄・ロランのことが心配で、ブランドたちとともにスペルビアを目指すことに。

CHECK! 石像の謎解き

ドラゴンの石像を全部中央に向けるには、左上と左下を3回、右上と右下を1回ずつ回転させればOK。操作を間違えてしまった場合は、中央にあるスイッチを調べることで、初期状態に戻せる。

BOSS アイスドラゴン

範囲攻撃の「こおりのブレス」を使用するが、アイスシールドと精霊使いの「ミステリオ」で無効化できる。火属性が弱点のため、狩人でレッドショット（インビディアで購入可）を装備するといい。味方の残りHPが気になったら、リコッテに回復させよう。

CHECK! にじのくつを持っていこう!

天空への塔とインビディアの地下は虹で繋がっているため、"にじのくつ"が必要になる。サウザンド➝ミリオンの順に話すと、ミスリル銀との交換も可能だが、リベルテの道具屋でも5000Gで購入できる。

ゲストキャラクター 4 ロラン



英雄の血を引き継ぐが、人間を信じることができない青年。勇者のアビリティを複数使用できる。



◀彼のココロのなかを見ることで、なぜ人を信じることができないのか知ることになる。

BOSS ゲリ&フレキ

ゲリは「こおりのブレス」、フレキは「ほのおのブレス」を使い、それぞれ異なる属性の範囲攻撃をしてくる。通常攻撃にも属性がついているため、精霊使いをパーティに入れ、常時「ミステリオ」をかけて挑むと安全だ。

BOSS ロラン

闇属性の攻撃&ダークガを使ってくるので、全員ダークシールドを装備し、さらに「ミステリオ」で無効化してしまおう。また、全属性に耐性があるため、無属性の武器で攻撃するか、武器を外した武道家で戦おう。

第2部 伝説の装備探し～エンディング

グーラ編からインビディア編までは好きな順番で攻略できる。なるべくボスが倒しやすいパートから進めていくといいだろう。

グーラ編

グーラ編のボス・アスモデウスは、状態異常技を使うため、ウルペス編で、状態異常を無効化する光のマントを手に入れておくとラクに進める。

グーラ
- グーラ王に話しかける

月光の塔
- 月光の塔へ
- 最上階にいるキリンジュに話しかける ➡トロルドゾンビ×2&グールと戦闘

流砂の城
- 流砂の城へ
- 最上階でBOSS グーラ王➡アスモデウス
- 【魔法剣士】のクラウンを入手
- キリンジュに話しかける ➡光の盾を入手

エルバ編

白魔法ルクスはどのボス戦でも役立つため、一番初めにクリアしておくと、ほかのパートがラクになる。

エルバ
- エルバの入口にいる???に話しかける

世界樹の根
- 世界樹の根にいる???に話しかける
- B2F奥にある宝箱を調べる

エルバ
- エルバ女王に話しかける
- 動物状態でトルテに話しかける
- グルグ火山へ

グルグ火山
- 最上階でBOSS・ベルフェゴール&キューブ×3
- 【道士】のクラウンを入手

エルバ
- エルバ女王に話しかける ➡伝説の白魔法ルクスを入手

リベルテ編

このパートをクリアすると神獣ケトスが使える。ただ、特にメリットはないので、あとにまわしてもいい。

リベルテ
- ピオーネに話しかける（省略可）

動物の小道
- 動物の小道でリリィベルを助ける

リベルテ
- ピオーネに話しかける
- 宿屋に泊まる

海賊のアジト
- 海賊のアジトの入口で合言葉「自由」と答える
- B3FでBOSS・シービショップ
- B4Fの宝箱から【さびたコンパス】を入手

BOSS グーラ王・アスモデウス

グーラ王との戦闘開始から3ターン経過でイベントが発生し、アスモデウス戦となる。さまざまな属性の範囲魔法を使うほか、特殊技の「サイドワインダー」で"毒・麻痺・呪い・混乱・沈黙・眠り"状態にしてくれる。



◀グーラ王もファイガやクエイラなどの魔法を使う。「ためる」とケアルで耐えよう。



▶ブレイクで石化させられる可能性はあるが、ブレイクマントで防ぐことが可能。

CHECK! スイッチを利用しよう

グルグ火山には、上を通ると大ダメージを受けてしまうマグマが流れている。ところどころにマグマの位置を変えるスイッチがあるので、これらを操作しながら奥に進んでいこう。



▶このスイッチを順番に操作すれば、無キズで進める。

BOSS ベルフェゴール

ファイア系の魔法や「かえんだん」など、火属性の攻撃が多いため、炎の盾とほのおのマントが有効。勇者などでダメージを与えつつ、精霊使いで属性攻撃を防ごう。また、ほとんどの属性に耐性があるので、むつのかみ（無属性の武器）をウルペスで買っておこう。



◀ジャマなキューブを早めに倒すため、序盤は全体攻撃のアビリティや魔法を使うといいだろう。

CHECK! ルクスの効果

ルクスを使用すると"全ステータス上昇""毎ターンHPが回復（リジェネ）""1ターンおきにAPが2回復"という効果がパーティ全体にかかる。効果は戦闘終了まで切れないので、1ターン目に使いたい。

BOSS シービショップ

ファイガやコンフュなどを使用してくるが、終盤に登場する通常モンスターであるため、苦戦を強いられることはないだろう。サイレスによる沈黙が気になる場合は、魔法を使うキャラクターにサイレスマントを装備させておけば問題ない。



◀攻撃によるダメージよりも、状態異常効果がついてくる「みずしぶき」のほうがやっかいだ。

第2部で登場するボスの名前って……

第2部で登場するボスの名前は「七つの大罪」に対応する悪魔から命名されている。ルシファー（Lucifer）は傲慢、レヴィアタン（Leviathan ／本作ではリヴァイアサンと読む）は嫉妬、サタン（Satan）は憤怒、ベルフェゴール（Belphegor）は怠惰、マモン（Mammon）は強欲、ベルゼブブ（Beelzebub）は暴食、そしてアスモデウス（Asmodeus）が色欲に対応している。なぜ、この「七つの大罪」の悪魔が登場したのか、物語を思い返して考えてみよう。

リベルテ海(フィールド)
- 美術館の中央にある台座を調べる
- 神獣ケトスで海賊のアジトにある北東の内海へ
- 内海の中央でBOSS・リヴァイアサン
- 【踊り子】のクラウンを入手

スペルビア編
光の剣は強化すると攻撃が+2ずつ増えるため、早めに強化しておくと通常戦闘・ボス戦ともに役立つ。

スペルビアの地下
- スペルビアの地下へ
- B4Fでロランに話しかける

ロランのココロ
- ロランのココロへ
- 3つの扉の奥でアークデーモンと戦闘(計3回)
- 中央の扉の奥でBOSS・ルシファー
- 【ナイト】のクラウンを入手

スペルビア
- ロランに話しかける ➡光の剣を入手

ウルペス編
光のマントは状態異常効果をすべて防ぐ効果がある。早めに入手したいところだが、ボスが比較的厳しめ。

ウルペス
- 武器屋のサウザンドに話しかける
- まじない師がいた家にいる薬売りに話しかける

狩場の洞窟
- 狩場の洞窟へ
- B4Fでオークロードと戦闘
- 草を調べる ➡【ハイエリクサー】を入手

ウルペス
- サウザンドに話しかける
- 宿屋に泊まる
- サウザンドに2回話しかける

天空への塔
- 天空への塔へ
- 最上階でBOSS・ベルゼブブ
- 【錬金術師】のクラウンを入手
- サウザンドに話しかける ➡光のマントを入手

インビディア編
ボスの強さと、経験値2倍のグロウエッグの入手を考えると、早めにクリアしておきたいパートの1つだ。

インビディア
- 族長に話しかける

インビディアの地下
- インビディアの地下へ
- B4F奥でBOSS・アイスドラゴン
- 【竜族のあかし】を入手

BOSS リヴァイアサン
攻撃属性が水属性なので、アイスシールドが有効。これに加え、精霊使いの「ミステリオ」でサポートすれば比較的ラクに戦える。また、数ターン「チャージ」したあとに「タイダルウェーブ」という即死級の技を使ってくるが、これは一定以上のダメージを与えると止まるので、必ず止めておこう。



◀通常攻撃にデスの効果がついているため、万が一に備えて全員フェニックスのおを持っておこう。

BOSS ルシファー
サンダガやエアロガなど複数の属性の魔法攻撃を行ってくるが、通常攻撃が光属性であるため、盾はライトシールドを装備しよう。弱点は闇属性なので、闇属性のイビルランス(インビディアで購入可能)があると、ダメージを与えやすい。詩人で攻撃力を上げ、勇者や武道家で一気にたたみかけてしまおう。



◀闇属性の武器が有効。逆に光属性は吸収されてしまうので、光属性の武器は装備しないように。

BOSS ベルゼブブ
ベルゼブブは空に浮いた数ターン後、特殊技「エンジェルフォール」を使用し、パーティ全体に大ダメージを与えてくる。空に浮いたら「ためる」を使って防御し、受けるダメージを少なくしよう。なお、この技はベルゼブブ自身もダメージを受けてしまうため、落下して勝手に自滅することもある。



◀空に浮いたら、とにかくダメージを与えて落下させないと全滅の可能性も!



◀「エンジェルフォール」後は、全員HP回復を最優先に行動しよう。

CHECK! 石像の謎解き再び
第2部でインビディアの地下を訪れると、第1部にもあった"謎解き"の内容が変化している。今度はドラゴンの石像の向きを時計回りになるように動かす必要があり、左上を1回、左下を2回、右下を3回動かすと扉が開き、奥に進めるようになる。

BOSS アイスドラゴン
第1章にも登場したが、使用する技は同じ。「こおりのブレス」といった水属性の攻撃をメインに攻撃してくるので、アイスシールドを装備しておこう。属性攻撃が中心なので、精霊使いでダメージを軽減したり、弱点である火属性の魔法や武器で攻撃するとラクになる。ただ、そこまでしなくても簡単に勝てる相手であるため、勇者や武道家などの物理アタッカーのみで集中攻撃するのもアリだろう。

インビディア
- リコッテに話しかける

太陽のほこら
- 太陽のほこらへ
- B3FでBOSS・マモン
- 【呪術師】のクラウンを入手

インビディア
- 族長に2回話しかける ➡光の鎧を入手

ホルン編
他国の問題をすべて解決すると、ホルンでイベントが起きるように。ここまでくればエンディング目前!

魔法研究所
- ホルン城から魔法研究所へ
- B1F奥にいるホルン王に話しかける

魔女の館
- 魔女の館へ
- 3F奥でBOSS・グリプス
- 【すべてのカギ】を入手
- B1Fの宝箱を開ける ➡ドッペルゲンガー×4と戦闘

魔法研究所
- ホルン城から魔法研究所へ
- B1F奥でBOSS・サタン
- 【暗黒剣士】のクラウンを入手

ホルン
- ホルン王に話しかける ➡伝説の黒魔法ミーティアを入手

星の奈落
- 神獣ケトスで星の奈落へ
- 最下層でBOSS・カオス
- 感動のエンディングへ!

CHECK! グロウエッグを見逃すな!
太陽のほこらB2Fにある宝箱に、経験値が2倍になるアクセサリー"グロウエッグ"が入っている。忘れずに取っておこう。

BOSS マモン
「ダイヤモンドダスト」や「ふぶきのまい」を使い、通常攻撃も水属性となっているのでアイスシールドを装備。防御力がほかのボスよりも高いため、長期戦になりやすい。しかし、属性攻撃への対処ができていれば、まず倒される心配はないだろう。

BOSS グリプス
エアロガやサンダラを使うようになっているが、行動パターンは変わらず。シービショップ同様、イベントでボス扱いとなっているだけで、それほど強くはない。HPも1000以下なので、編成によっては1ターンで倒せる。

CHECK! 羊を調べる順番
魔法研究所の奥にある羊の像は、正しい順番で触ると入口の扉が開く仕掛けになっている。正解は、頭→右→左→しっぽの順。

BOSS サタン
物理無効と魔法無効を使い分けてくるため、どちらにも対応できる勇者をパーティに入れておきたい。闇属性の魔法対策にダークシールドを装備し、光属性の武器で弱点を突こう。

CHECK! ミーティアの効果
空から隕石を落下させ、魔法攻撃を6回行う黒魔法。敵が複数いる場合は、対象は1回ずつランダムに選択される。

CHECK! クラウンが封印!?
星の奈落は、カオスによってクラウンが封印された状態から始まる。そのため、最初は全員すっぴんで進んでいかなければならず、苦戦を強いられる。武器や防具を整えて、万全の態勢で挑もう。

ラストダンジョン・星の奈落について
星の奈落に入るとクラウンが制限された状態になる。まずはクラウンを解放するべく、魔方陣の奥にいるボスを倒していこう。待ち受けているボスはどれも過去に戦った相手だが、以前とは比べ物にならないくらい強くなっているため、なめてかかると簡単に全滅してしまう。下の表にオススメの順番を記しているので、比較的倒しやすいボスから挑んで、使えるクラウンを増やしていこう。なお、これらのボスと戦うこと自体は必須ではないため、クラウンの解放状況にかかわらず、ラスボス・カオスと戦うことは可能。必要なクラウンが揃った時点でカオスの元へ向かうのもアリだ。

■ボスの場所と倒すオススメの順番

順番	ボス名	場所	主な攻撃
1	ベルフェゴール	B1F(西)	ファイガ、ファイラ、かえんだん
2	ルシファー	B2F(南)	サンダラ、エアロガ
3	リヴァイアサン	B2F(北)	ウォタラ、ウォタガ、タイダルウェイブ
4	アスモデウス	B1F(東)	ファイガ、サイドワインダー
5	マモン	B3F(南)	ダイアモンドダスト、ふぶきのまい
6	サタン	B3F(西)	ダークガ、ダークラ、ひおうぎ
7	ベルゼブブ	B3F(東)	ファイガ、エンジェルフォール

■ボス撃破後に解放されるクラウン

撃破数	解放されるクラウン
1	旅人、白魔法使い、黒魔法使い
2	盗賊、詩人、商人、薬師
3	精霊使い、狩人、武道家、学者
4	遊び人、勇者、魔法剣士、道士
5	踊り子、ナイト、錬金術師、呪術師
6	暗黒剣士、針子、獣使い、音楽家
7	忍者、賢者、記録士、語り部

ラスボス・カオスの対策法
最後に待ち受けるボス・カオスは第3形態まで変化するため、実質3連戦となる。クラウンの解放で戦うボス達と比べてケタ違いに強く、物理攻撃や属性範囲攻撃で一気に攻めてくる。何も準備していない状態で挑むと、まず返り討ちに遭うだろう。対策としては"ナイトの鎧(HP+20%)などの防具を強化して防御の底上げを図る"、"詩人で各種ステータスを強化"、"エルメスのくつを装備したキャラで1ターン目にルクスを使う"などが考えられる。また、勇者や武道家など、基本能力の高いクラウンを選ぶことも重要。とくに武道家は「チャクラ」で最大HPを増やせるため、倒されにくいという点でもオススメだ。なお、第3形態と戦うときはHPとAPが全回復する。第3形態は両手を先に倒さないと、カオスに攻撃できないので注意しておこう。

どうしてもボスが倒せません!
いろいろとクラウンを試してみたけど、どうしてもボスに勝てない……。そんなアナタは、商人をマスターしてみよう。まず「みがわり」を1ターン目に使えば、状態異常やデスは防げないものの、ギルが尽きるまでダメージを無効化できる。さらにミニゲーム「ジュスカの一日店長」で数十万ギルほど稼いで「カネしだい」を使えば、どんな敵にも安定した大ダメージ(所持金の100分の1)が与えられるようになる。ボス戦で非常に優秀なクラウンだ。



これでアナタもクラウン博士!

クラウン解体新書

基本的なことから応用までしっかり解説!

本作に登場する27種類のクラウンを、詳細なデータとともに解説していく。クラウンに関する基本情報や、各クラウンごとの詳細をまとめて掲載しているので、ここでその特徴を把握して、戦闘に役立てよう!

クラウンによって役割が決まる

クラウンを変更することで各キャラの能力や使用できるアビリティが決まるため、クラウンの選び方や組み合わせによって戦い方は大きく変わってくる。それぞれの特性を理解し、状況に応じて使い分けよう。



▶クラウンではないが、初期状態であるすっぴんにも「宝石が減らない」という特性がある。



◀装備品もなるべくクラウンの特徴を生かすものを装備しよう。

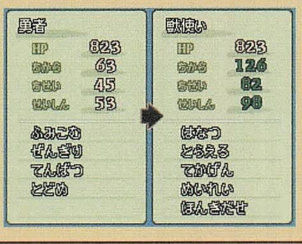
クラウンシステムの基本

1 メニュー画面でいつでも変更可能

クラウンは、戦闘中以外であれば自由に変更できる。通常戦闘では全体攻撃が得意な勇者や黒魔法使い、ボス戦では回復が得意な白魔法使いや、属性ダメージを軽減できる精霊使いなどにするといった使い分けも可能だ。

2 クラウンによってステータスが変化

クラウンによって、HP・力・知性・精神の4つのステータスが変化する。とくに、力は物理攻撃、知性は魔法全般、精神はケアルなどの回復魔法に影響するので覚えておこう。



◀獣使いなど、特殊なボーナスが発生するクラウンも存在。

3 クラウンを成長させるためには宝石が必要!

クラウン成長画面で、すべてのくぼみに宝石をはめ込むと、クラウンのレベルが上昇し、使えるアビリティが増えていく。序盤は、宝石の数が限られているので、慎重に使っていこう。なお、必要になる宝石の種類はクラウンごとに異なり、下の3タイプのいずれかに当てはまる。



◀大量の宝石が必要になるため、なるべく売らないように。

■成長に必要な宝石の数

宝石	タイプA			タイプB			タイプC		
	Lv2	Lv3	Lv4	Lv2	Lv3	Lv4	Lv2	Lv3	Lv4
ルビー	5	6	7		2				3
エメラルド	5				6				7
トパーズ		2		5	6	7		2	
サファイア			7	5				6	
ラピスラズリ			3			3	5	6	7
アクアマリン		6				7	5		
アメジスト		1	2		1	2		1	2
ダイアモンド			1			1			1

※対象の見方…単:味方1人、全:味方全体、単:敵1体、前:前列の敵、後:後列の敵、全:敵全体

クラウンデータ Crown Data

全クラウンの詳細をお届け!



▲すべてマスターして、クラウンの力を最大限引き出せるようにがんばろう!

各クラウンごとに、ステータス傾向(A～Gの7段階)や能力、修得アビリティなどのデータとあわせて、それぞれの特徴について詳しく解説する。物語を進めるたびに増えていく新しいクラウンの情報も、ココをみればバッチリだ!

旅人

宝石タイプ A | HP F | 力 D | 知性 E | 精神 E

特性 回復アイテムの効果がアップ

入手方法 第1部ホルン編・グリプス戦後



戦闘から「にげる」ことが可能に

一番最初に入手できるクラウンのため、ステータスはすっぴんよりはマシという程度。「すけっと」は強力だが、コストを考えると通常戦闘には不向きだ。また、戦闘が面倒に感じてきたら、旅人を2人以上にして「とんずら」を順番に使っていくと、APが尽きることなく戦闘を回避できる。

■修得アビリティ

Lv	修得アビリティ	消費AP	対象	効果
Lv1	にげる	1	単	戦闘から逃げ出して生きのびる
Lv2	とんずら	2	単	戦闘から必ず逃げて旅をつづける
Lv3	かいふく	3	単	ターン毎に自分のHPを回復する
Lv4	すけっと	4	前	旅の友を呼んで攻撃してもらう

白魔法使い

宝石タイプ C | HP F | 力 G | 知性 D | 精神 A

特性 白魔法の消費APが－1

入手方法 第1部グーラ編・サンドデビル戦後



白魔法のスペシャリスト

全クラウンのなかで精神が最も高く、ケアルなどによる回復役に適している。特性でケアル系の消費APが1減るため、「いのる」とケアルを交互に使うことで2ターンに一度、味方全体を回復することが可能だ。なお、「いのる」と「しゅくふく」はレイズ系にも有効なので覚えておこう。

■修得アビリティ

Lv	修得アビリティ	消費AP	対象	効果
Lv1	いのる	1	単	自分が次に使う回復魔法を全体効果にする
Lv2	しゅくふく	2	単	自分が次に使う回復魔法の効果を上げて、全体効果にする
Lv3	かくれる	2	単	敵に狙われなくなる
Lv4	きせき	5	全	パーティのHPを大回復し、状態異常も回復する

攻略班こと電撃の4戦士が贈る 全クラウンレビュー

使いやすさを100点満点で採点!

隠しも含めた全クラウンを、攻略班の独断と偏見でレビュー! 自分とは違う意見を読むことで、クラウンの新たな一面を発見できるかも……!?

レビュアー 電撃の4戦士



Bros 3度のメシもゲームも大好きな担当編集。ブランドと勇者の組み合わせがなんとなく気に入っている。

スレイバー 攻略班で一番最初にクリアした強者。現在はクラウンを全部マスターさせるため、宝石集めに奮闘中。

YU とにかくユニークが大好きという乙女ライター。不憫な扱いを受けているところがグッとくるらしい。

葉月 カワイイ見た目に惹かれてプレイし始めたらどっぷりハマって、見事攻略班に引き抜かれた新人ライター。

旅人

戦闘から逃げられるというだけで高評価。ただ、ステータスは全体的に低いので、戦闘には向いてませんね。(Bros)

物語後半のあたりで通常戦闘が面倒くさくなってきたので、「とんずら」を使って逃げまくってました。(スレイバー)

やっぱり確実に逃げられる「とんずら」が便利! ランダムダンジョンでは、かなりお世話になりました!(YU)

白魔法使い

ボス戦での回復役として終盤まで使ってました。後半は、アイテムなしで状態異常を回復できるのがいいです。(Bros)

序盤はボス戦で欠かせない存在でしたが、ケアルガが使えるようになってからはあまり使っていないかも。(YU)

HPが減ってきたら、戦闘前に「きせき」をセットして使うと、ケアルガよりもAP効率は断然おトクです!(葉月)

黒魔法使い

弱点を突けば、アタッカーとして優秀。ただ、アイテム枠が魔法で埋まるので、クラウンが充実する後半は微妙。(Bros)

通常戦闘は範囲魔法で一掃、ボス戦は弱点属性の魔法をセットして大ダメージを与えられるので便利。(スレイバー)

魔法を持たなければならない＝持てるアイテムの数が少なくなる、という理由からあまり使いませんでした。(葉月)

盗賊

アイテム収集家としては、盗む系のアビリティと特性のおかげで、レアアイテムを取得できるのが○。(スレイバー)

盗むアビリティばっかりあっても……。盗みつつ、攻撃できるアビリティがあればよかったのに、と思ったり。(YU)

いかにも「私、怪しい人です」と言わんばかりのマスク。なんでブランドだけバンダナっぽいのかな……?(葉月)



27種類あるクラウンをすべて成長させるためには、キャラごとに、ルビー 207個、エメラルド162個、トパーズ198個、サファイア162個、ラピスラズリ216個、アメジスト81個、ダイアモンド27個が必要になる。全員をマスターさせたい場合は当然、これらの4倍の数が必要ということになる。とくにダイアモンドは、ボス戦でしか入手できないため、なるべくパーティに商人を組み込んで1つでも多くの宝石を入手できるようにしておくといいだろう。

黒魔法使い

宝石タイプ B ｜ HP F ｜ 力 F ｜ 知性 A ｜ 精神 E

特性　黒魔法の消費APが−1
入手方法　第1部グーラ編・サンドデビル戦後



攻撃魔法を使いこなす魔法アタッカー

ファイアやウォータなどの黒魔法の消費APが1になるため、「たたかう」と同じ感覚で魔法を使えるのが強み。複数の属性魔法をセットしておくことで、さまざまな敵の弱点を的確に狙うことができる。また、範囲魔法を使ってくるボス戦では「はんしゃ」を使って魔法を跳ね返すのも有効だ。

■修得アビリティ

Lv	修得アビリティ	消費AP	対象	効果
Lv1	まりょく	1	単	自分が次に使う攻撃魔法のダメージを上げる
Lv2	めいそう	2	単	自分が次に使う攻撃魔法のダメージをかなり上げる
Lv3	はんしゃ	3	全	パーティが魔法を跳ね返す状態になる
Lv4	まどう	4	全	敵全体に究極の魔法攻撃を行う

盗賊

宝石タイプ B ｜ HP C ｜ 力 C ｜ 知性 E ｜ 精神 F

特性　ドロップアイテムの質がアップ
入手方法　第1部リベルテ編・オニゴロシ戦後



盗んで盗んで盗みまくれ!

物理攻撃である程度ダメージが出せるが、「いちげき」以外は、敵からアイテムを盗むアビリティのため、戦闘にはあまり向いていない。ただし、敵から盗むことでしか入手できないアイテムも存在するため、アイテムを積極的に集めたい人は、パーティに1人、入れておくといいだろう。

■修得アビリティ

Lv	修得アビリティ	消費AP	対象	効果
Lv1	ぬすむ	1	前	敵からアイテムを盗む
Lv2	まきあげる	2	全	敵全体からアイテムを盗む
Lv3	いちげき	3	前	即死させる可能性のある攻撃を行う
Lv4	ぶんどる	4	前	敵から確実にアイテムを盗む

詩人

宝石タイプ C ｜ HP E ｜ 力 E ｜ 知性 D ｜ 精神 D

特性　楽器を装備すると能力がアップ
入手方法　第1部リベルテ編・オニゴロシ戦後



歌ってパーティの能力をアップ!

自身のステータスは全体的に低めだが、アビリティの効果で攻撃や防御、ステータスの強化が可能なため、通常戦闘・ボス戦ともにサポート役として活躍できる。強化系のアビリティはどれも消費APが2と少ないが、効果は3ターンと限られているため、こまめに歌いなおす必要がある。

■修得アビリティ

Lv	修得アビリティ	消費AP	対象	効果
Lv1	エール	2	全	パーティの攻撃力を上げる歌。効果は3ターン
Lv2	モテット	2	全	パーティの防御力を上げる歌。効果は3ターン
Lv3	アリア	2	全	パーティのステータスを上げる歌。効果は3ターン
Lv4	フーガ	4	全	敵の行動をとめる歌。効果は次のターンのみ

商人

宝石タイプ A ｜ HP C ｜ 力 D ｜ 知性 D ｜ 精神 E

特性　宝石の入手率がアップ
入手方法　第1部ウルペス編・デーモン戦後



地獄の沙汰も「カネしだい」!?

ギルがあれば「みがわり」でダメージを無効化できるうえ、「カネしだい」で所持金（ギル）の100分の1のダメージを与えられる。また「さがす」や「たかのめ」は、各キャラごとにそれぞれ1回ずつ有効で、全員が商人になって戦うと1回の戦闘で最大12個の宝石を入手することも可能だ。

■修得アビリティ

Lv	修得アビリティ	消費AP	対象	効果
Lv1	さがす	1	単	バトル中に宝石をみつける
Lv2	たかのめ	2	単	バトル中に宝石をみつける。「さがす」より成功する…かも
Lv3	みがわり	3	単	自分の受けた攻撃のみ、お金でダメージを受けるようになる
Lv4	カネしだい	4	前	所持金に応じたダメージを与える

薬師

宝石タイプ C ｜ HP D ｜ 力 F ｜ 知性 D ｜ 精神 C

特性　消費APなしでアイテムが使える
入手方法　第1部ウルペス編・デーモン戦後



アイテムのことならおまかせ!

「ちょうざい」を使うとアイテムが消費されないため、貴重なハイエーテルを連続で使用する、AP回復役として活躍できる。「こういき」は、エーテル系が使えないが、ばんのうやくを使用すると、パーティ全体のHPを100回復し、状態異常も回復できる。白魔法使いとはまた違った回復役だ。

■修得アビリティ

Lv	修得アビリティ	消費AP	対象	効果
Lv1	ちょうざい	1	単	回復アイテムが消費されなくなる。効果は4ターン
Lv2	こういき	2	単	回復アイテムの効果が全体になる
Lv3	どくやく	3	前	回復アイテムを毒薬に変えてダメージを与える
Lv4	レベルやく	4	全	パーティのレベルを1上げる。効果は使ったバトル中有効

精霊使い

宝石タイプ A ｜ HP F ｜ 力 D ｜ 知性 C ｜ 精神 F

特性　自分が受ける属性ダメージが半減
入手方法　第1部エルバ編・ウィツィロ戦後



属性攻撃がきてもヘッチャラ

全属性に対して耐性があるうえ、味方全体の属性耐性を高める「ミステリオ」が使えるので、属性範囲攻撃を使ってくるボス戦で有効。さらに、敵の攻撃属性に合わせた盾やマントによる属性耐性も重複するため、半減→無効化→吸収→反射の最大4段階まで耐性を高めることも可能だ。

■修得アビリティ

Lv	修得アビリティ	消費AP	対象	効果
Lv1	きょうか	1	全	パーティの属性攻撃の効果を上げる。効果は4ターン
Lv2	エンハンス	2	全	パーティの属性攻撃の効果をかなり上げる。効果は4ターン
Lv3	ミステリオ	3	全	パーティの属性防御を上げる
Lv4	エレメント	4	全	すべての属性攻撃を行う

狩人

宝石タイプ A ｜ HP C ｜ 力 B ｜ 知性 F ｜ 精神 E

特性　弓を装備するとダメージがアップ
入手方法　第1部エルバ編・ウィツィロ戦後



必中のアビリティを持つアタッカー

全クラウンのなかでも力が高めで、序盤の攻撃役として活躍できる。さらに「ねらう」や「そげき」で、敵の回避率に関係なく必ずダメージを与えられるのが利点だ。また、発動で1ターンを消費してしまうが、「えんご」を使うことで、敵全体に範囲攻撃を行うこともできる。

■修得アビリティ

Lv	修得アビリティ	消費AP	対象	効果
Lv1	ねらう	1	後	必ず命中する攻撃を行う
Lv2	そげき	2	後	必ず命中する攻撃を行う。通常よりもダメージアップ
Lv3	えんご	3	全	次のターン開始時に敵全体に大ダメージを与える
Lv4	ひっさつ	4	後	一撃必殺の強力な攻撃を行う

武道家

宝石タイプ A ｜ HP B ｜ 力 B ｜ 知性 G ｜ 精神 E

特性　素手攻撃のダメージがアップ
入手方法　第1部インビディア編・アイスドラゴン戦後



漢は黙って拳で語れ!

特性により、武器を装備しないほうが物理ダメージが大きくなるという特殊なクラウン。「チャクラ」を使えば敵に倒されにくくなるため、ボス戦でとくに有効だ。またクリティカル率を上げる「かくとう」は、連続攻撃を繰り出す「おうぎ」と組み合わせると、より効果的に使うことができる。

■修得アビリティ

Lv	修得アビリティ	消費AP	対象	効果
Lv1	かくとう	1	単	クリティカル率がアップ。効果は4ターン
Lv2	きゅうしょ	2	前	必ずクリティカルの攻撃を行う
Lv3	チャクラ	3	単	自分のHPを2倍にする。効果は使ったバトル中有効
Lv4	おうぎ	4	前	連続で攻撃を行う。力が高いほど攻撃回数がふえる

学者

宝石タイプ C ｜ HP F ｜ 力 F ｜ 知性 B ｜ 精神 D

特性　本を装備すると能力がアップ
入手方法　第1部インビディア編・アイスドラゴン戦後



敵全体の能力をダウン!

詩人と正反対の能力を持つ学者は、敵の能力を下げることによって、パーティに貢献する。「じゃくたい」を敵の行動より早く使えれば、その効果はとても大きい。最も効率的にこのアビリティを使いたい場合は、ウルペスかスペルビアでエルメスの靴（6000Pt）を交換して装備させておこう。

■修得アビリティ

Lv	修得アビリティ	消費AP	対象	効果
Lv1	ひりき	2	全	敵全体の攻撃力を半減する。効果は3ターン
Lv2	なんたい	2	全	敵全体の防御力を半減する。効果は3ターン
Lv3	あしどめ	2	全	敵全体の行動を遅くする。効果は3ターン
Lv4	じゃくたい	5	全	敵全体の攻撃力と防御力を1にする。効果は使ったターンのみ

詩人

90　能力の底上げができるのでボス戦向きかと。特性がアビリティ効果アップだったらもっとよかったのに。（スレイバー）

90　「エール」は通常戦闘、ボス戦ともに大役立ちです！　常にパーティメンバーに入って活躍してくれましたよ。（YU）

90　見た目はカワイイし、アビリティも便利だし何も言うことはありません！　一番似合うのはアイレかな？（葉月）

商人

100　宝石集め目的で、ずっと使ってました。「みがわり」と「カネしだい」に気づいたあとは武器屋に通い詰めです。（Bros）

100　アビリティ、特性ともに宝石関連なので、言うことなし！「みがわり」と「カネしだい」は強すぎかと。（スレイバー）

100　お金で買えないものはない！　と言わんばかりに、「みがわり」と「カネしだい」は強いと思います（笑）。（YU）

薬師

70　状態異常攻撃がキツいボス戦で「こういき」→ばんのうやくが役立ちます。ほかは、あまり使ってないかも。（Bros）

60　アイテム制限のせいで、いいところが伸ばせていない気が。悪い能力じゃないだけに、なんだかもったいない。（YU）

70　メニューで使えばAP消費しないでアイテム使えるしなぁ。「レベルやく」の使いどころもよくわからない……。（葉月）

精霊使い

90　短期決戦が基本のザコ戦では使いにくいですが、強力な属性攻撃を多く使ってくるボス戦で大活躍でした。（Bros）

90　「きょうか」と「エンハンス」の重ねがけで攻撃、「ミステリオ」で防御と、いろんなボス戦でお世話に。（スレイバー）

95　入手した瞬間からボス戦では欠かせない存在に。「ミステリオ」のおかげでどれだけ助かったことか……。（葉月）

狩人

80　回避の高い敵に対しては「ねらう」がかなり有効です。攻撃力が高いけど、命中率が低い斧も必中にできます。（Bros）

75　確実にダメージを与えられるというのは魅力的ではありますが、全体攻撃が1ターン後というのが惜しい。（YU）

75　必中の攻撃ができるのは魅力的。物語の中盤では物理アタッカーとして、かなり活躍しましたが、後半は……。（葉月）

武道家

85　武器なしでアイテム枠が1つ空くのが嬉しい。力が高いうえにアビリティも強い、中盤のアタッカー役ですね。（Bros）

85　力の高いキャラクターが「おうぎ」を使ったときのダメージがすごい。「チャクラ」はボス戦で有効。（スレイバー）

90　武器が必要ないというのはお財布に優しい（笑）。「かくとう」→「おうぎ」のコンボはヤバいですね。（YU）

学者

80　攻撃、防御が高い敵に有効なアビリティが揃っていますね。「じゃくたい」が先制で使えていたら……。（スレイバー）

75　詩人と逆に敵の能力を下げてくれるのですが、入手タイミングが詩人よりも遅かったので、あまり使わず。（YU）

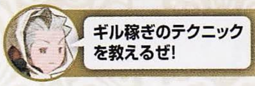
75　敵によって効果が左右されるので、詩人ほどの安定感はないかな。「じゃくたい」の威力はすごいけれど。（葉月）

遊び人

70　「あげあげ」の次のターンに全員同じ行動で大ダメージが与えられる……かも。ボス戦でもしかしたら使える？（Bros）

70　気合を上げるアビリティが豊富ということから、同時攻撃を狙って使いたいときに便利かと思います。（スレイバー）

65　「うんだめし」はギャンブル性があっておもしろいけれど、いざというときに使うかと聞かれると、悩みます。（葉月）



先立つものはまずお金！　ということで、ミニゲーム「ジュスカの一日店長」のギルの稼ぎ方を紹介。左上の商品がセットになっている状態でエーテルなど、価値が約1000ギルのものを1セット（2個）並べて、5000ギルとオススメの値札をつけよう。すると、客の1〜4人目ですぐに売り切れとなり、短時間で5000ギルが稼げるのでこれを繰り返そう。なお、武器屋のほのおのハープでも代用できるが、アイテムを選ぶまでに時間がかかるため、エーテルがオススメだ。

※対象の見方…単：味方1人、全：味方全体、単：敵1体、前：前列の敵、後：後列の敵、全：敵全体

遊び人

宝石タイプ	HP	力	知性	精神
B	E	D	E	F

特性　同時攻撃のダメージがアップ
入手方法　第1部スペルビア編・ロラン戦後



気合MAXで同時攻撃を狙え!

気合に関するアビリティが多く、同時攻撃が狙いやすくなる。なにが起きるかわからない「うんだめし」は、味方全体か敵全体に効果が発動。味方の攻撃がクリティカルしか発動しなくなるなど良い結果が出る場合と、敵のHPが回復するなど悪い結果が出る場合がある（詳細は欄外参照）。

■修得アビリティ

Lv	修得アビリティ	消費AP	対象	効果
Lv1	みりょく	1	単	味方ひとりの気合を上げる
Lv2	もりあげ	2	全	パーティの気合を上げる
Lv3	うんだめし	3	全	なにかが起こる!?
Lv4	あげあげ	3	全	パーティの気合を最大にする

勇者

宝石タイプ	HP	力	知性	精神
C	C	C	E	E

特性　気合が上がりやすい
入手方法　第1部スペルビア編・ロラン戦後



単体、全体、魔法攻撃なんでもござれ

通常戦闘では、全体攻撃が可能な「ぜんぎり」で敵を一掃でき、物理攻撃が効きにくい敵には「てんばつ」で対応できる。また、「とどめ」は、最後に攻撃する使用者本人が与える攻撃が必中かつ大ダメージであるため、ボス戦で役立つ。敵にあわせて行動を選べる、とても優秀なクラウンだ。

■修得アビリティ

Lv	修得アビリティ	消費AP	対象	効果
Lv1	ふみこむ	2	前	一歩ふみこんで全力で攻撃を行う。使ったターンは防御力が下がる
Lv2	ぜんぎり	2	全	敵全体への攻撃を行う
Lv3	てんばつ	3	後	敵単体へ強力な魔法攻撃を行う
Lv4	とどめ	4	前	パーティメンバーとコンビネーション攻撃を行う

魔法剣士

宝石タイプ	HP	力	知性	精神
A	C	B	D	G

特性　魔法の後に攻撃すると大ダメージ
入手方法　第2部グーラ編・アスモデウス戦後



攻撃魔法を剣に宿す

「まほうけん」と「まじんけん」は、攻撃魔法をセットしていなければ使用できないが、「まれんけい」は魔法を選択しないため、魔法をセットする必要はない。魔法攻撃のあとに攻撃するとダメージが上がるので、パーティに黒魔法使いなどの魔法を使うキャラがいると特性を生かせるだろう。

■修得アビリティ

Lv	修得アビリティ	消費AP	対象	効果
Lv1	まほうけん	1	単	攻撃魔法を自分に使い、攻撃属性を変える
Lv2	まじんけん	2	単	攻撃属性を変える。「まほうけん」よりも効果が高い
Lv3	まふうじ	3	単	自分が受ける魔法効果を無効にする。効果は4ターン
Lv4	まれんけい	3	前	魔法攻撃と武器攻撃をひとりで行う

道士

宝石タイプ	HP	力	知性	精神
B	F	F	D	D

特性　復活するたびに強くなる
入手方法　第2部エルバ編・ベルフェゴール戦後



死を操るネクロマンサー

ステータスが全体的に低い代わりに、死亡状態から生き返るたびにステータスボーナスがつく。また、「しえき」や「りこう」は、戦闘不能になっているメンバーがいないと効果なしとなる。2人以上倒れている場合、残ったメンバーを道士にして旅を続ける利用法もあるので覚えておこう。

■修得アビリティ

Lv	修得アビリティ	消費AP	対象	効果
Lv1	しえき	1	全	死亡状態のパーティメンバーに攻撃させる
Lv2	りこう	2	全	死亡状態のパーティメンバーに魔法を使わせる
Lv3	じばく	1	全	敵全体にダメージを与え、力尽きる。自分が死んだ回数でダメージアップ
Lv4	ひゃっき	3	全	ゆうれいの軍団が押し寄せて、敵全体に大ダメージを与える

踊り子

宝石タイプ	HP	力	知性	精神
A	C	C	F	D

特性　短剣を装備するとダメージがアップ
入手方法　第2部リベルテ編・リヴァイアサン戦後



AP回復役として活躍!

ステータスは平均的だが、アビリティの消費APはどれも少なく、パーティのAP回復役になれる。また、毎ターンAPが2ずつ回復する「おどる」や「はじける」を使うと、消費APの多いアビリティや魔法を連続で使うことが容易になるので、戦闘を優位に進められる。

■修得アビリティ

Lv	修得アビリティ	消費AP	対象	効果
Lv1	おどる	1	単	自分のAPがたまりやすくなる。効果は3ターン
Lv2	はじける	3	全	パーティのAPがたまりやすくなる。効果は3ターン
Lv3	おうえん	1	単	味方ひとりのAPを3上げる
Lv4	カーニバル	2	単	味方ひとりのAPを最大にする

ナイト

宝石タイプ	HP	力	知性	精神
C	A	B	G	G

特性　盾を装備すると防御力がアップ
入手方法　第2部スペルビア編・ルシファー戦後



ダメージをすべて引き受ける!

全クラウンのなかで最大のHPを誇り、「ふんばる」で3ターンの間、HP1で耐えることができるため、戦闘不能になりにくい。「ひきつける」で敵のターゲットを自身に向ければ、HPの少ない後衛系のキャラが狙われず、「アベンジ」の威力も上がるので、ぜひ活用しよう。

■修得アビリティ

Lv	修得アビリティ	消費AP	対象	効果
Lv1	かばう	1	単	味方ひとりをかばい、代わりにダメージを受ける
Lv2	ひきつけ	2	単	敵の気をひき、自分を攻撃させる
Lv3	アベンジ	3	前	自分の狙われ度に応じて、ダメージが上がる攻撃を行う
Lv4	ふんばる	4	単	数ターンHP1で生き残る状態になる

錬金術師

宝石タイプ	HP	力	知性	精神
B	D	E	B	D

特性　攻撃アイテムのダメージがアップ
入手方法　第2部ウルペス編・ベルゼブブ戦後



何ができるかはお楽しみ!

アイテムの生産や合成を行う特殊なクラウン。「れんせい」で生み出した攻撃アイテムを「みだれなげ」で一気に使用すると、キレイにアイテムを生産→使用していける。また、攻撃アイテムをたくさん持って、戦闘開始直後に「みだれなげ」を使用すれば、1ターン目で大ダメージを与えられる。

■修得アビリティ

Lv	修得アビリティ	消費AP	対象	効果
Lv1	じっけん	1	単	持っているアイテムを別のアイテムに変化させる
Lv2	れんせい	2	単	ランダムで攻撃アイテムを作り、持ち物に追加できる
Lv3	ごうせい	3	単	アイテムを組み合わせて、さまざまな効果を発生させる
Lv4	みだれなげ	4	前	持っている攻撃アイテムをすべて投げつける

呪術師

宝石タイプ	HP	力	知性	精神
B	D	F	B	E

特性　闇魔法の消費APが−1
入手方法　第2部インビディア編・マモン戦後



味方をも巻き込む諸刃の剣!

闇魔法が得意となっているが、知性も黒魔法使いの次に高く、魔法アタッカーとしても活躍できる。「じゅばく」や「きんじゅつ」の効果は味方にも及ぶため、使うタイミングを間違えると不利な状況になりかねない。なお、ボスに対してはミスが発生しやすいので、使わないほうが無難だ。

■修得アビリティ

Lv	修得アビリティ	消費AP	対象	効果
Lv1	ぎしき	1	単	自分が次に使う闇魔法の効果を敵全体にする
Lv2	のろう	2	単	自分が次に使う闇魔法の効果を敵全体にし、成功率を上げる
Lv3	じゅばく	3	全	敵と味方が行動できなくなる。効果は数ターン
Lv4	きんじゅつ	4	全	敵と味方のHPを1にする

暗黒剣士

宝石タイプ	HP	力	知性	精神
B	C	A	F	G

特性　剣を装備するとダメージがアップ
入手方法　第2部ホルン編・サタン戦後



自身を削って大ダメージを与える!

HPを消費して敵にダメージを与えるアビリティが多いが、その威力はとても高い。ただ、使いすぎると戦闘不能になりやすいので、できれば他のキャラを白魔法使いや薬師などの回復役にしておきたい。また、万が一に備えて、アクセサリー"勇者の意地"を装備させておくのも選択肢の1つだ。

■修得アビリティ

Lv	修得アビリティ	消費AP	対象	効果
Lv1	あんこく	1	前	自分のHPを削り、敵単体に大ダメージ攻撃を行う
Lv2	しっこく	2	全	自分のHPを削り、敵全体に大ダメージ攻撃を行う
Lv3	サガクけん	3	前	自分のHPが低いほど強い攻撃を行う
Lv4	ぼうそう	5	前	自分のHPが尽きるまで「あんこく」を使い続ける

全クラウンレビューのつづきだよ



勇者	魔法剣士	道士	踊り子	ナイト	錬金術師	呪術師
魔法関連のステータスも高いので、ピンチ時の回復役になれます。攻守ともに使い勝手はピカイチですね。（Bros）	アイテム枠の制限で、使える属性が限られるのが難点。装備の属性をある程度自由に変えられる点はいいかも。（Bros）	「りこう」は必ずしも魔法を使うわけではないみたいですね。特性が死亡前提というのもひっかかります。（スレイバー）	APを4～5消費するクラウンが多い場合に1人入れておくと「ためる」の頻度が少なくなっていいですね。（Bros）	防具を強化しまくって「ひきつけ」をすれば、ガチガチの盾役に。さらに「アベンジ」で大ダメージ！（スレイバー）	アイテム所持制限があるので、正直微妙かも……。防御や魔法防御が高いボス戦で、比較的役立ちます。（Bros）	デスを使いたい場面があまりないんですよね……。「じゅばく」は危険だけど、気合とAPためにいいかも。（Bros）
ボス戦では「ふみこむ」と「とどめ」が便利。「ぜんぎり」も弱めの敵であれば一掃できるのが強みです。（スレイバー）	「まじんけん」を使ったあとの攻撃ダメージが高いので、ボス戦で優秀な物理アタッカーになります。（スレイバー）	仲間が倒れているという前提が必要なので、使うタイミングが……。「じばく」と特性の相性はよさそうですが。（YU）	APをためる手間が省けますが、逆に言うと「ためる」をすればいいじゃんという話もあったりなかったり。（YU）	盾を装備しない理由がないので、特性はまず発動します。倒されにくいけれど、倒しにくい感じかなぁ。（YU）	アイテムを作っては投げ、作っては投げ……。うーん、攻撃に至るまでが、ほかより1ステップ多い気がする。（YU）	「のろう」→デスを使うと範囲即死になるので、けっこう使えます。マスクがいい雰囲気を出してますね。（スレイバー）
通常戦闘は「ぜんぎり」、回避が高い敵には「てんばつ」、ボス戦には「とどめ」と便利なアビリティだらけ！（YU）	「まれんけい」の消費APが3と少な目なのは○。魔法をあまり使わないので、特性を生かしきれなかったです。（葉月）	倒れている味方を勝手に動かすのは、なんかなぁ……。やっぱりみんなで仲良く、冒険するのが一番です！（葉月）	APを回復できるというアビリティは便利です！消費APの多いクラウンのアシスト役にピッタシかと。（葉月）	このクラウンの形を見ていると「アポ○チョコ」や「き○この山」を食べたくなるのは私だけでしょうか？（葉月）	何もないところからアイテムを生み出すのは、等価交換ではない!?あ、APと引き換えって考えればアリか。（葉月）	チキンな私は「じゅばく」や「きんじゅつ」が使えません。頭にあるリンゴは突っ込んだら負けなのですかね。（YU）

「うんだめし」ってどんな効果?

味方全体または敵全体に何かが起きる、遊び人のアビリティ「うんだめし」。発動内容の例としては「全員のHPが全快」「APが全快」「APが0になる」「通常攻撃がクリティカルのみになる」「かかっている強化の効果が切れる」「敵それぞれがHP回復または即死」「何も起きない」などだ。正直、使いどころに困ってしまうアビリティだが、戦闘で余裕のあるときや、ボス戦などで一か八かのギャンブルにかけたいときなどに使ってみるといいだろう。

ストーリー以外で入手できるクラウン

本作では、物語の進行で入手できるクラウンのほかに、7種類の隠しクラウンが存在する。入手方法は、ミニゲーム、通信所で交換、ランダムダンジョンをクリアの3種類。それぞれの詳細な入手方法を参考にすべてのクラウンの入手を目指そう！

ミニゲーム

一定以上のスコアで入手!

ミニゲームは2種類存在し、各街にたどり着いた時点でプレイ可能になる。「ジュスカの一日店長」は売り上げがそのまま所持ギルとなり、「学者熊と暗算ゲーム」はスコアによってアイテムがもらえる。何度でも挑戦できるので、いろいろと試してスコアを伸ばしていこう！



ジュスカの一日店長

◀ウルペスの武器屋の右側にいる男性に話しかけると遊べる。



学者グマと暗算ゲーム

◀インビディアの建物（北東）にいる少女と話すと遊べる。

CHECK! ミニゲームでハイスコアをとるコツ

ジュスカの一日店長

2万ギル以上売り上げるには、セット販売のない状態で5000G×3個、1000G×3個、500G×4個を完売する必要がある。1人でも購入しない客がいた時点で達成できなくなるため、なるべく売値よりも価値の高い商品を並べよう。オススメは、本が流行している状態で、5000G、1500G、500Gの魔法を商品にする方法。売れなかったときに備え、事前にセーブしておくといい。

学者グマと暗算ゲーム

3回チャンスがあるが、1回の挑戦につき約80～100Pのペースで稼ぐ必要がある。10になる組み合わせを見つけても、ポイントが少ないと感じたらパスするのも手だ。オススメは「4・6・8・8」などの、10になる組み合わせ＋同じ数字2つのパターン。はじめに6+4で10を作り、それに“かける→割る”をすると一気にポイントが稼げる（この場合は100ポイント）。

通信所

貯めたバトルポイントと交換!

交換所では、バトルや通信プレイで手に入れた“バトルポイント”（Pt）を使って、さまざまなアイテムと交換できる。このなかでも特殊なのが「音楽家の楽譜」というアイテム。入手すると、通信所のメニューを閉じた瞬間にクリスタルが現れ、音楽家のクラウンを入手することができる。



▲バトルポイントが足りない場合は、通信プレイで稼ごう！

針子　宝石タイプ C

特性	針を装備すると攻撃力がアップ
入手方法	ミニゲーム「ジュスカの一日店長」で20000ギル以上のスコアをだす



なんでも縫い付けちゃう!

武器や防具を自身に縫い付けることにより、ステータスをアップさせる（ただし、強化していないものに限る）。また、自分自身をほかのキャラクターに縫い合わせてステータスを合体させるアビリティも！

獣使い　宝石タイプ B

特性	動物状態の味方の能力がアップ
入手方法	ミニゲーム「学者グマと暗算ゲーム」で250P以上のスコアをだす



魔物を捕まえて命令!

始めからアビリティを2つ修得しており、魔物を捕まえるものと、捕まえた魔物に指示を出すものがある。また、動物状態の味方に指示を出すことも可能なので、味方全員を動物状態にしてみるのもアリだ。

音楽家　宝石タイプ C

特性	詩人がいると能力がアップ
入手方法	リベルテの通信所で音楽家の楽譜（2500Pt）を交換する



詩人とセットで演奏会!

特性を生かすため、詩人とセットでパーティを組みたい。修得アビリティはどれも味方全体に3ターン継続するもので、リジェネ効果や、魔法攻撃力、行動速度アップなど、詩人とは異なる項目を強化できる。

ランダムダンジョン

入るたびに形が変わる迷宮

世界には4つのランダムダンジョンが存在する。入口には金色の鍵がかかっており、第2部・ホルンで【さいごのカギ】を入手するまでは挑戦することができない。それぞれ100階まで用意されており、最上階にいるボスを倒すことで対応した隠しクラウンを入手することができる。

CHECK! ランダムダンジョンの仕組み

入るたびに形が変わり、出現するモンスターはどれも強敵だ。10階ごとに出現するボスを倒し、魔法陣から脱出することで階層が記録され、続きから挑戦することができる（ドラゴンのつばさを使うと記録されない）。10の倍数のフロアにはボスが待ち構えているほか、お店や宝箱が置かれている場合も。

■ランダムダンジョンのある場所

Lv	ダンジョン名	場所	入手クラウン
Lv1	月砂の遺跡	魔女の館の北にある塔	忍者
Lv2	神木の塔	インビディアの南の孤島（※要:ケトス）	賢者
Lv3	夢幻の灯台	リベルテの町の一番奥の建物	語り部
Lv4	試練の塔	スペルビアの北西にある塔	記録士

忍者　宝石タイプ B

特性	エンカウント率がダウン
入手方法	ランダムダンジョンLv1「月砂の遺跡」をクリア



素早く攻撃、素早く回避!

自身の回避率を上げることで敵の攻撃をよけられるようになるほか、敵の攻撃をよけた場合に限り、カウンター攻撃を仕掛けることが可能。また、回避が高ければ高いほど攻撃回数がアップするアビリティも。

賢者　宝石タイプ A

特性	白魔法と黒魔法の効果がアップ
入手方法	ランダムダンジョンLv2「神木の塔」をクリア



白魔法と黒魔法、どっちもOK

白魔法と黒魔法の両方を得意とするクラウン。知性、精神ともに白魔法使いや黒魔法使いに若干劣るものの、十分に優秀といえる。白魔法使いと黒魔法使いの特性をアビリティで自身に付加させることが可能だ。

記録士　宝石タイプ C

特性	プレイ時間によって能力が変化する未知数のクラウン
入手方法	ランダムダンジョンLv4「試練の塔」をクリア



やり込み度がすべてを決める

アビリティの効果やステータスがプレイ記録によって変化する一風変わったクラウン。プレイ時間や通信時間、クラウン成長度など、遊べば遊ぶほど強くなっていく。

語り部　宝石タイプ A

特性	覚えたアビリティを使いこなす
入手方法	ランダムダンジョンLv3「夢幻の灯台」をクリア



便利なアビリティをいいとこどり!

語り部固有のアビリティが存在しない代わりに、ほかのクラウンを成長させて修得した全アビリティが使えるようになる。ほかのクラウンの成長度にもよるが、すべてマスターさせれば怖いものなしだ。

暗黒剣士

大ダメージは魅力ですが、HPを気にする必要があるので、気軽に使えないですよね。回復役も必要だし……。(Bros)

力が一番高いので、物理ダメージがすごい。「しっこく」は、通常戦闘で敵を一掃できるので便利ですよ。(スレイバー)

確かに強いのですが、ボス戦ではHPの10%が生死を分ける気もするんですよね……。むしろ死ぬのが前提!?(YU)

針子

アビリティで使った武器・防具が消えてしまうのは……。AP2で味方を蘇生できるのがいいですね。(スレイバー)

武器・防具は戦闘で調達できないと厳しめかと。自分を縫い付けると強くなるけど、自由に戻れないし……。(YU)

自分自身を縫い付けてしまうというのは、ちょっとしたホラーですよ！　頭に刺さっている針も気になるし。(葉月)

獣使い

動物になれば、通常攻撃の強いアタッカーとして使えます。でもそれだと、外見がわからないんですよ……。(Bros)

全員動物になってから命令を実行すると、攻撃回数が4回になるので便利です。見た目的にもほのぼのします。(YU)

クラウンの顔がコワイ（笑）。特性によって、動物状態の味方に起きるステータスボーナスも見逃せません。(葉月)

音楽家

リジェネ状態は、一部の戦闘で使えるかも？　魔法攻撃力上昇が気になりますが、あまりパッとしませんね。(Bros)

一気に強化できるアビリティがかなり便利ですが、ほかのアビリティと特性が微妙な気がします。(スレイバー)

詩人に比べると、アビリティの内容が見劣ってしまうんですよね。魔法攻撃主体ならアリかもしれませんけど。(葉月)

忍者

エンカウント率が下がる特性がホントにありがたいです。物理攻撃を必ず避けられるアビリティもいいですね。(Bros)

回避が高いので、物理攻撃が高い敵に有効。また、特性のおかげでランダムダンジョンが進みやすい。(スレイバー)

エンカウント率低下という特性はとても便利。回避系のアビリティが多い反面、殲滅速度はほかより劣るかも。(葉月)

賢者

アビリティのセット数が6ということと、AP最大値が5という点で、「れんぞくま」が使いにくい。(スレイバー)

レベル4のアビリティは、魔法のセットなしで全体攻撃と全体回復ができるので、通常戦闘で役立ちますね。(YU)

性能自体はちょっと器用貧乏な感じもします。というか、これって帽子というよりもカツラな気がする……。(葉月)

記録士

記録で最大ダメージをどこまで伸ばせるのかに期待です。商人と比べると、どっちが強いんでしょうかね？(Bros)

通信プレイをしていれば、全体攻撃の「つうしん」が強いですね。どこまでダメージが伸びるのでしょうか？(YU)

やり込めばやり込むほど強くなるので、たくさん遊ぶ気に。ただ、このクラウンで遊ぶ場所が欲しかった……。(葉月)

語り部

ステータスは低いけど、アビリティの組み合わせに可能性を感じます。便利キャラとして1人いるといいかも。(Bros)

自分の思い通りにアビリティを組み合わせられるのがいいですね。もっと早く使えたらよかったのに。(スレイバー)

クラウン全マスターしちゃえば最強！　贅沢を言うとすれば、アビリティのセットが大変ということでしょうか？(YU)



ランダムダンジョン探索のコツを教えるわ

ランダムダンジョンの塔はどれも全100階となっている。途中に出現するモンスターは強く、まともに戦うとかなりの時間を要するため、旅人の「とんずら」を使って逃げるのがオススメだ。「とんずら」の消費APは2だが、2人以上を旅人にして順番に使えば、ずっと逃げ続けられる。また、月砂の遺跡（ランダムダンジョンLv1）で忍者を入手している場合は、エンカウント率を下げるために忍者をパーティに入れておくと、さらに探索しやすくなる。

PS3
Xbox 360
PSP

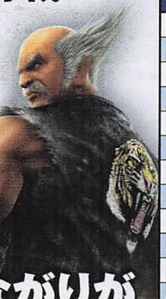
鉄拳 TEKKEN 6

鉄拳6			
発売中（10月29日発売）	通常版:¥8,379(税込)／コレクターズBOX:¥17,829(税込)		
PS3	ジャンル	FTG(3D対戦格闘アクション)	ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス	対戦
	備考	プレイ人数:1～2人／オンライン対応	協力
発売中（10月29日発売）	通常版:¥8,379(税込)／コレクターズBOX:¥17,829(税込)		
Xbox 360	ジャンル	FTG(3D対戦格闘アクション)	ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス	対戦
	備考	プレイ人数:1～2人／オンライン対応	協力

個性的なキャラクターたちが戦う『鉄拳』シリーズ。今回は『鉄拳』から最新作の『鉄拳6』までの14年の歴史を紹介するとともに、気になる人物相関図も一挙公開！

『鉄拳』～『鉄拳6』まで すべて融合させた相関図を掲載!!

これさえ読めば！ キャラクターのつながりが丸わかり!



『鉄拳』シリーズに登場するキャラクターは個性的。人だけでなく、ロボットや動物などさまざまで、『鉄拳6』ではなんと42名も登場している。全シリーズに登場しているキャラクターも多いが、なかには消えてしまったキャラクターも存在。そこで今回は、これまでに登場したキャラクターをすべてまとめた最新の人物相関図を掲載する。



◀親子や因縁など、それぞれのキャラクターは一見、関係ないように見えて実は離れたところでつながっていたりする。相関図を見れば、プレイするだけではわからない意外な事実が発覚するかも!?

■全キャラクターのタイトル別登場作品（アーケードは除く）

キャラクター	鉄拳	鉄拳2	鉄拳3	鉄拳TT	鉄拳4	鉄拳5	鉄拳5DR	鉄拳6
アーマーキング（初代）	↔	↔		↔				
アーマーキング（2代目）							↔	↔
アザゼル								↔
アリサ・ボスコビッチ								↔
アレックス		↔		↔				
アンナ・ウィリアムズ	↔	↔	↔	↔		↔	↔	↔
アンノウン				↔				
ヴァイオレット					↔			
エディ・ゴルド				↔	↔	↔	↔	↔
エンジェル		↔		↔				
オーガ			↔	↔				
風間 飛鳥						↔	↔	↔
風間 準		↔		↔				
風間 仁			↔	↔	↔	↔	↔	↔
ガンジャック			↔	↔				
巌竜	↔	↔		↔		↔	↔	↔
キング（初代）	↔	↔						
キング（2代目）			↔	↔	↔	↔	↔	↔
州光	↔	↔		↔				
クマ（初代）	↔	↔						
クマ（2代目）			↔	↔	↔	↔	↔	↔
クリスティ・モンテイロ					↔	↔	↔	↔
クレイグ・マードック					↔	↔	↔	↔
ゴン			↔					
コンボット					↔			
ザフィーナ								↔
ジャック	↔							
ジャック2		↔		↔				
ジャック5						↔	↔	
ジャック6								↔
ジュリア・チャン			↔	↔	↔	↔	↔	↔
スティーブ・フォックス					↔	↔	↔	↔
セルゲイ・ドラグノフ							↔	↔
タイガー・ジャクソン			↔	↔				
鉄人				↔				

キャラクター	鉄拳	鉄拳2	鉄拳3	鉄拳TT	鉄拳4	鉄拳5	鉄拳5DR	鉄拳6
デビル	↔	↔		↔				
デビル仁						↔	↔	↔
トゥルー・オーガ			↔	↔				
Dr.ボスコノビッチ			↔					
NANCY MI1847J								↔
ニーナ・ウィリアムズ	↔	↔	↔	↔	↔	↔	↔	↔
パンダ			↔	↔	↔	↔	↔	↔
平野 美晴					↔			
ファラン			↔	↔	↔	↔	↔	↔
フェン・ウェイ						↔	↔	↔
フォレスト・ロウ			↔	↔				
ブライアン・フューリー			↔	↔	↔	↔	↔	↔
ブルース・アーヴィン		↔		↔		↔	↔	↔
プロトタイプ・ジャック	↔	↔		↔				
ペク・トー・サン		↔		↔		↔	↔	↔
ポール・フェニックス	↔	↔	↔	↔	↔	↔	↔	↔
ボブ								↔
マーシャル・ロウ	↔	↔			↔	↔	↔	↔
ミゲル・カバジェロ・ロホ								↔
ミシェール・チャン	↔	↔		↔				
三島 一八	↔	↔		↔	↔	↔	↔	↔
三島 仁八						↔	↔	
三島 平八	↔	↔	↔	↔	↔	↔	↔	↔
木人			↔	↔		↔	↔	↔
吉光	↔	↔	↔	↔	↔	↔	↔	↔
ラース・アレクサンダーソン								↔
リー・チャオラン	↔	↔		↔	↔	↔	↔	↔
リリ							↔	↔
リン・シャオユウ			↔	↔	↔	↔	↔	↔
レイ・ウーロン		↔	↔	↔	↔	↔	↔	↔
レイヴン						↔	↔	↔
レオ								↔
ロジャー		↔		↔				
ロジャーJr.						↔	↔	↔
ワン・ジンレイ	↔	↔		↔		↔	↔	↔

TOPIC 1 PSPで新たな『鉄拳6』が幕を開ける!

■2010年1月14日発売　■¥6,279（税込）　■3D格闘アクション

PS3、Xbox360に続き、PSPにも『鉄拳6』がリリースされることが決定！　PSP版では、ストーリーバトルやアーケードバトルなどのモードが収録されており、アドホック通信を利用した友達との対戦も可能。また、アーケード版専用の限定アイテムが獲得できるほか、ここで紹介している以外にもPSP版だけのオリジナル要素が入る予定だ。





衣服やアイテムを手に入れてキャラクターをカスタマイズ

■PSP版だけの特典（まだまだあるかも！）

- ●全キャラクターにエンディングが用意されている
- ●アドホック通信を利用していつでも対戦できる
- ●アーケード版で使えるスペシャルアイテムが手に入る



ストーリーバトル

◀CPUを倒して「鉄拳トーナメント」を勝ち進んでいくモード。キャラクターたちにはそれぞれストーリーが設定さており、クリアすれば、エンディングムービーが見られる。



アーケードバトル

◀アーケード版でおなじみの『鉄拳6BR』が遊べる。全9ステージで構成されたCPUとの勝ち抜きバトルで、勝利するとファイトマネーを獲得できたり、段位が昇格したりする。



アーケード用「エンブレムのぼり（世界平和）」の獲得パスワードを同梱!!

➡"TEKKEN-NET"にアクセスして初回生産のソフトに封入されているコードを入力するだけで獲得。数に限りがある超レアなアイテムだ！

ただいま絶賛プレイ中!! ▶▶▶ 今回の相関図を完成させるため、初代『鉄拳』から『鉄拳6』までプレイし直しましたが、改めてグラフィックの進化に驚きました。『鉄拳6』で追加されたモーションブラーも確認しましたけど、ONとOFFでだいぶ印象が変わりますね。ちなみにキャラクターのつながりを調べるためにプレイしたのに、いつのまにかミニゲームや最速風神拳の練習に変わっていました。最後は締め切りに追われて大変でしたが、それなりに満足のいく相関図が完成したと思います。**（五郎／プレイ時間：26時間）**

巨大組織・三島財閥を中心とした あの壮絶な物語の記憶がよみがえる

三島財閥が主催する「鉄拳トーナメント」が、全シリーズをとおしての戦いの舞台となっている。トーナメントの優勝者は三島財閥の頭首となり、すべての権限を与えられるが、出場する目的やきっかけは人それぞれ。また、シリーズごとに優勝者やその後のエピソードは異なるものの、現在まで物語は1本の線でつながっている。そして物語の中心人物となるのが、三島財閥の新頭首の座を狙う"三島家"と呼ばれる人々であり、彼らが引き起こす厄災が事の始まりとなる。



三島家がもたらす災いや悲劇の数々

◀新キャラクターであるミゲルも、三島財閥が引き起こしたクーデターの被害者の1人。シリーズを追うごとに、G社やほかの組織との抗争がエスカレートしていき、各地を戦乱の渦に巻き込んでいく。

鉄拳 HISTORY 『鉄拳』～『鉄拳6』までのシリーズの特徴と現在にいたるまでの物語の流れを解説！

1995

鉄拳	対応機種	使用キャラ	最終ボス
	PS	18名	三島 平八

親子対決による衝撃の結末

三島財閥の頭首である三島 平八が、史上最強の格闘家を決定するトーナメントを行うことを世界中に告知。優勝者には巨額の富が与えられることもあり、さまざまな思惑を抱く者たちがこぞって参加した。



◀優勝したのは三島一八。父親を崖から突き落とし、満面の笑みを浮かべる。

1996

鉄拳2	対応機種	使用キャラ	最終ボス
	PS	24名	デビル（エンジェル）

平八、再び頭首の座に就く

波乱の幕切れとなった前大会から2年後。三島財閥の新頭首となった三島 一八は、死んでいなかった三島 平八にトドメを刺すためにトーナメントを開催。己の技に磨きをかけた格闘家たちが再び集結した。



◀頭首に返り咲いた三島 平八は、仕返しに息子を火山の火口に投げ捨てる。

1998

鉄拳3	対応機種	使用キャラ	最終ボス
	PS	23名	トゥルー・オーガ

闘神の力を求める平八の野望

遺跡で発見されたオーガの力を我が物にしようと、三島 平八はオーガが狙う強い魂をおびき寄せるためのエサとしてトーナメントを開催する。優勝者は風間 仁で、平八に裏切られた怒りによってデビル化する。



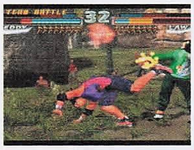
◀ファランやジュリアなど、キャラクターの世代交代が行われたシリーズだ。

2000

鉄拳 TAG TOURNAMENT	対応機種	使用キャラ	最終ボス
	PS2	38名	アンノウン

白熱のタッグバトルが開催

パラレルワールドを舞台にした作品で、巌竜がトーナメントを開催した。2対2のタッグバトルがメインとなり、過去に登場したキャラクターが多数復活するなど、これまでのシリーズの集大成といえる。



◀新システムが多数搭載。タッグによる2人協力プレイや4人プレイなどが可能。

2002

鉄拳4	対応機種	使用キャラ	最終ボス
	PS2	21名	三島 平八

三島家による因縁の三つ巴

G社の研究施設で蘇生した三島 一八は、三島 平八に宣戦布告。平八はトーナメント開催という形で息子と雌雄を決することに。一方、風間 仁も平八の裏切りによる怒りで三島の血を滅ぼすことを決意する……。



◀勝利したのは風間仁。デビル化して平八を殺そうとするも、寸前で正気に戻る。

2005

鉄拳5	対応機種	使用キャラ	最終ボス
	PS2	33名	三島 仁八

初代頭首・三島 仁八現る！

三島 平八の死亡という報道が全世界に流されるなか、何者かによって三島財閥主催のトーナメントが開催される。これまで頭首不在だった三島財閥だが、風間 仁が優勝＆新頭首という結果で幕を閉じる。



◀最後には初代頭首である三島 仁八が登場する。彼が今大会の主催者なのか？

2006

鉄拳5 DARK RESURRECTION	対応機種	使用キャラ	最終ボス
	PSP／PS3	36名	三島 仁八

物語は『鉄拳5』と変わらず、バージョンアップ版として登場した作品。新たにリリ、ドラグノフ、アーマーキングの3名が追加されたほか、既存のキャラクターに新技が追加。また、対戦のバランスも微調整が施された。

2009

鉄拳6	対応機種	使用キャラ	最終ボス
	PS	18名	アザゼル

世界を敵に回す三島財閥

三島財閥の頭首となった風間 仁は、特殊部隊である鉄拳衆を使い、世界に対してクーデターを起こす。一方その頃、三島 一八が陰で支配する唯一の対抗勢力であるG社は、仁に多額の懸賞金をかける。しかし、仁はそれを受けて立つかのようにトーナメントの開催を世界に告知するのだった……。



▲「シナリオキャンペーン」では、ラースが三島財閥に反旗をひるがえす物語が展開。

次ページから人物相関図を公開！

TOPIC 2 オンラインモードで『鉄拳王』を目指せ！

本作では、アーケードと同様に、勝敗によって段位が変動する段位システムが導入されている。このシステムは、主にオンラインモードに対応しており、通信対戦を行えば世界中のプレイヤーと競える。なお、そのほかのコンテンツとして、ランキングボードの閲覧、リプレイやゴーストデータの交換をすることもできる。

■段位が変動する仕組み

- ●勝ち続けると、段位が上がりやすい
- ●負け続けると、段位が下がりやすい
- ●段位が近いと勝敗によって変動しやすい
- ●昇格試合に勝つと、段位が1つ上がる
- ●降格試合で負けると、段位が1つ下がる
- ●初段まではゴーストバトルなどで上がる

■段位の流れ

入門生
↓
九級 ～ 一級
↓
初段 ～ 四段
↓
師範代 ～ ？？？
↓
鉄拳王



初段に昇格するまではひたすらゴーストバトル

◀オフラインモードに収録されているゴーストバトルは、CPUが操るゴーストキャラクターが次々と登場する。まずは、このモードを繰り返しプレイして、初段になること目指そう。



初段に昇格したらオンラインモードに挑め！

▶初段になったらオンラインモードの「RANKED MATCH」でさらに上の段位を目指そう。プレイヤー同士による対戦に勝利し、最強の称号である「鉄拳王」をぜひとも獲得してほしい。

人物相関図①



三島財閥、破竹の政権争い

三島財閥の頭首の座を巡る争いは、かつて三島平八が創始者である三島 仁八を地下牢に幽閉して乗っ取ったときから始まる。『2』では、息子の三島 一八に頭首の座を奪われるが、『3』でそれをすぐに奪還。『4』に関しては優勝者が存在せず、頭首だった平八は消息不明になる。そして、『5』で優勝した風間 仁が現頭首となった。

リーの変装

『4』では平八に素性がばれないように、偽名を使い変装して出場した。

捕らわれの天才

三島 一八は、三島財閥の頭首だった頃にボスコノビッチを拉致してロジャーやアレックスを開発させた。

木人起動の秘密

木人は、オーガや仁八といった強大な負の力に反応して動き出す。今作でいえばアザゼルに該当する。

ジャックシリーズのうち、「3」だけは未開発？

ジャックシリーズのなかでもジャック3だけは、どの作品にも登場していない。おそらく、ジャックシリーズの生みの親であるDr.ボスコノビッチが三島一八に拉致されたため、開発されなかったか、途中で打ち切られたと思われる。これ以降のジャックシリーズは、物理学者のジェーンが開発するが、最初に作られたのは『3』に登場したガンジャック。これまでのジャックシリーズは、ナンバリングタイトルと同じ数字が付けられていることから、ガンジャックは位置づけ的にジャック3といっていいだろう。ちなみにジャック4は、物語のなかで登場するが、プレイヤーキャラとして使うことはできなかった。



◀ジャック4は『鉄拳5』のオープニングで登場する。三島財閥の本丸に大量投入され、最終的に1体のジャック4が自爆して三島 平八を巻き込むといった壮絶なシーンが描かれている。

「ポールvsクマ親子」は知恵勝負ならクマ有利!?

ポールとクマの因縁対決は初代『鉄拳』から始まった。きっかけは、三島 平八に大会の余興としてけしかけられたとき。結局クマ（初代）は勝つことはできず、遺志を継いだクマ（2代目）も返り討ちにされる。しかし、『4』では クマ（2代目）がポールを倒すことに成功し、親子2代に渡る打倒・ポールの夢はついに実現された。ちなみに設定上では、ポールよりもクマのほうが賢いらしい……。

■ポールvsクマ親子の戦歴
- 1戦目：ポールの勝利！
- 2戦目：ポールの勝利！
- 3戦目：ポールの勝利！
- 4戦目：クマ（2代目）の勝利！
- 5戦目：ポールの勝利！

結果はポールの4勝1敗の成績！



▲これまではポールのほうが圧倒的に勝ち越しているが……。今作ではどちらに軍配が上がるのか？

フォレスト・ロウ 好奇心旺盛な父親泣かせの青年。
（フォレスト・ロウ ⇔ ポール・フェニックス：仲良し／マーシャル・ロウ → フォレスト・ロウ：親子／フォレスト・ロウ → マーシャル・ロウ：反発）

ポール・フェニックス 強さを求め、宇宙一を目指す格闘家。
（ポール・フェニックス ⇔ マーシャル・ロウ：修行仲間／スティーブ・フォックス：修行仲間）

マーシャル・ロウ ポールとは腐れ縁で金に対して貪欲。

スティーブ・フォックス ポールとロウにそそのかされて……。

ベク・トー・サン 弱みを握られて道場襲撃を実行する。
（ベク・トー・サン → マーシャル・ロウ：道場襲撃）

因縁のライバル

レイ・ウーロン 五形拳を使う香港国際警察の刑事。
（レイ・ウーロン → ブルース・アーヴィン、ブライアン・フューリー、フェン・ウェイ：追跡）

ブルース・アーヴィン 謎の飛行機事故の唯一の生存者。

フェン・ウェイ 道場破りを続ける中国拳法の使い手。

マーシャル・ロウの下り坂人生

吉光がスラム街にばらまいたお金を資金に中華料理店を設立。しかし、ライバル店が増えて経営破綻する。追い討ちをかけるかのように、息子のバイク事故や不法就労が発覚するなど悲劇が重なる。

二代にわたって打ち砕かれる巌竜の恋心

巌竜の恋は一目惚れに始まり、失恋に終わる。ミシェール・チャンに告白したときはあっさり断られ、ジュリア・チャンにいたっては、プロポーズしている途中にその場から立ち去られてしまう。

ジャック2に命を救われた少女

戦場に投入されたジャック2は、村にいた少女を救い出して逃走する。この少女がのちに物理学者となったジェーンである。

ミシェール・チャン 大地を守るネイティブアメリカン。
（ミシェール・チャン → 巌竜：興味なし）

巌竜 相撲界を追放された失恋多き力士。
（巌竜 → ミシェール・チャン、ジュリア・チャン：失恋／ジュリア・チャン → 巌竜：興味なし／巌竜 → 吉光：ライバル視）

ジュリア・チャン 大自然を愛し続ける勇敢な女戦士。
（ジュリア・チャン → ミシェール・チャン：義母）

Dr.アベル
（Dr.アベル → ブライアン・フューリー：改造／Dr.アベル → Dr.ボスコノビッチ：憎い／Dr.アベル → ジャック2：衛生レーザーで破壊）

ボスコノビッチ研究所

命を救う

ブライアン・フューリー 死の淵から這い上がるレプリカント。
（ブライアン・フューリー ⇔ 吉光：ライバル）

ジャック2 優しい心を持ったジャック2号機。

Dr.ボスコノビッチ ロシアを代表する天才科学者。
（Dr.ボスコノビッチ → ブライアン・フューリー：再改造／Dr.ボスコノビッチ ⇔ 吉光：友情／Dr.ボスコノビッチ → ジャック2、ジャック、プロトタイプ・ジャック、アリサ・ボスコノビッチ：開発）

吉光 義を重んじる義賊集団卍党の党首。
（吉光 → 州光：卍党から破門／吉光 → ニーナ・ウィリアムズ、アンナ・ウィリアムズ：コールドスリープの実験に利用）

州光 義に反して追放されたくノ一。

ジャック 実戦向けに作られた初期型ロボット。

プロトタイプ・ジャック ロシアが開発したジャックの試作機。

アリサ・ボスコノビッチ 長き眠りから目覚めた機械少女。

憎しみが生んだ奇跡

コールドスリープの後遺症で記憶をなくしたニーナだが、アンナの顔を見るなり記憶がよみがえる。

ニーナ・ウィリアムズ 任務をまっとうする暗殺一家の長女。

アンナ・ウィリアムズ 姉との決着に燃える暗殺一家の次女。
（ニーナ ⇔ アンナ：犬猿の仲・姉妹）

父親（一流暗殺家）
（父親 → ニーナ：愛娘／父親 → アンナ：憎い／父親 → ニーナ、アンナ：暗殺術を教わる）

アリサ・ボスコノビッチの誕生秘話

Dr.ボスコノビッチは、ジャックやロジャーなどを開発したほか、吉光やブライアンに永久機関を組み込んだり、コールドスリープの試作機を作ったりするなど、さまざまな研究成果をあげている。これらの行為は、亡くした一人娘の生き写しとしてアリサを誕生させるための伏線だったのではないだろうか？



◀研究所の最重要保安区画で愛しい娘を生き返らせようとするために地道な研究を続けてきたと思われる。

人物相関図②

カポエイラマスター

クリスティ・モンテイロ
消息不明のエディを捜し続ける女。
祖父 → カポエイラマスター
好き → エディ・ゴルド

エディ・ゴルド
師匠を尊敬するカポエイラ使い。
師弟 ⇔ カポエイラマスター
知り合い？ ⇔ タイガー・ジャクソン
技を伝授 → クリスティ・モンテイロ

タイガー・ジャクソン
カポエイラを使うアフロダンサー。

そもそもの原因は宇宙人？

『3』では、「オーガは古代に宇宙人が残した戦闘兵器だ」という伝説がインディオに残されていると設定にある。となると、オーガの親玉であるアザゼルが出現した理由も、デビル因子は単なる目覚めのきっかけであり、元々は宇宙人による生物兵器が元凶なのでは？



◀『5』のポールのエンディングではUFOが登場するが……。

ポール・フェニックス
一八と引き分けた実績を持つ男。

レオ
母の死の真相を追い求める八極拳士。
母の仇 → 三島 一八

レオの母親はG社で暗殺された

G社の幹部だったレオの母は何者かに暗殺される。G社の一員で、暗殺一 家であるアンナの仕業なのか？

リー・チャオラン
平八の養子。一八の義兄弟にあたる。
ライバル視 → 三島 一八

三島 一八
デビル因子を内に秘めた凶星。

達人殺しのフェン

強さを追求するフェンは、中国拳法を習った師匠を殺めた過去を持つ。道場破りでは門下生を大怪我させる。

フェン・ウェイ
道場破りを続ける中国拳法の使い手。

ザフィーナ
凶兆を察する王家の墓の守護者。

レイヴン
忍術を使いこなす謎のエージェント。

両者の接触を阻もうとする（ザフィーナ・レイヴン → 三島 一八・風間 仁）

三島工業高等専門学校

リリ
戦いに快感を覚えた石油王の令嬢。
ライバル視 → 風間 飛鳥

風間 飛鳥
おせっかい好きな大阪育ちのおてんば娘。
父の仇 → フェン・ウェイ

平野 美晴
シャオユウと仲がいいクラスメイト。
親友 ⇔ リン・シャオユウ

リン・シャオユウ
風間 仁に惹かれる健気な女子高生。
更正させようとする → 風間 仁
ペット兼ボディーガード → パンダ
師弟 ⇔ ワン・ジンレイ

レイヴンを裏で操る組織

『5』のオープニングでは、ジャック4の自爆で三島 平八が死んだことをレイヴンが報告しているシーンがある。ジェーンがジャック4を開発したのはロシアにいるときのため、レイヴンの組織はジャック4を投入したロシアと関係しているのではないだろうか？

風間 仁
デビル因子を内に秘めた凶星。

クマ（2代目）
平八へ恩返しするために戦う。
憎い → 風間 仁
好き → パンダ

パンダ
拳法を扱えるシャオユウのペット。
興味なし → クマ（2代目）

ミゲル・カバジェロ・ロホ
唯一の光を奪われ、復讐に燃える男。
妹の仇 → 風間 仁

ボブ
究極の肉体を得た格闘技の天才。

ワン・ジンレイ
心意六合拳を使う義理堅き達人。

レイ・ウーロン
五形拳を使う香港国際警察の刑事。
追跡 → 風間 仁

昔のボブはスマートでファンも多かった

格闘技の才能、引き締まった体、整った顔立ちから昔は多くのファンがいた。しかし、巨躯な相手に負け続けたため、ウェイトとパワーを身につける肉体改造をする。その結果が今のボブの姿であり、ファンは離れたが本人は究極の肉体と自負する。

クマやパンダの拳法の師は三島 平八

クマとパンダは、ともに平八流熊真拳改という流派で戦う。名前の由来は、三島 平八がその昔、双方に拳法を仕込んだことから名付けられた。使用する技には、平八の奈落払いを真似た技のほか、伏せや放屁といった野生動物ならではの技もある。

三島工業高等専門学校ってどんなところ？

風間 仁が通っていた5年制の学校で、現在はシャオユウや風間 飛鳥などが在学している（仁は『3』のあとに行方をくらます）。シャオユウは『3』の頃から通学しており、校内で仁とも出会っている。そもそも、この学校がどういった目的で作られたのか、そして何を学ぶところなのかは一切不明だが、「三島」と「工業」の2つのキーワードから、三島財閥が三島重工へと配属させるのを目的にした機関、もしくは鉄拳衆を育てる養成所として設立したのではないかと推測できる。また、三島財閥の頭首だった三島家（仁八、平八、一八）の者たちも、若かりし頃はここの生徒だったのではないだろうか？



◀オープニングムービーでは、通学中（？）の電車内で携帯をいじるシャオユウの姿が見ることができる。



▶学校の校門前で争い出す風間 飛鳥とリリ。両者が対決する理由は謎だが、エンディングを見ればわかるかも!?

デビル因子が発祥した要因とは？

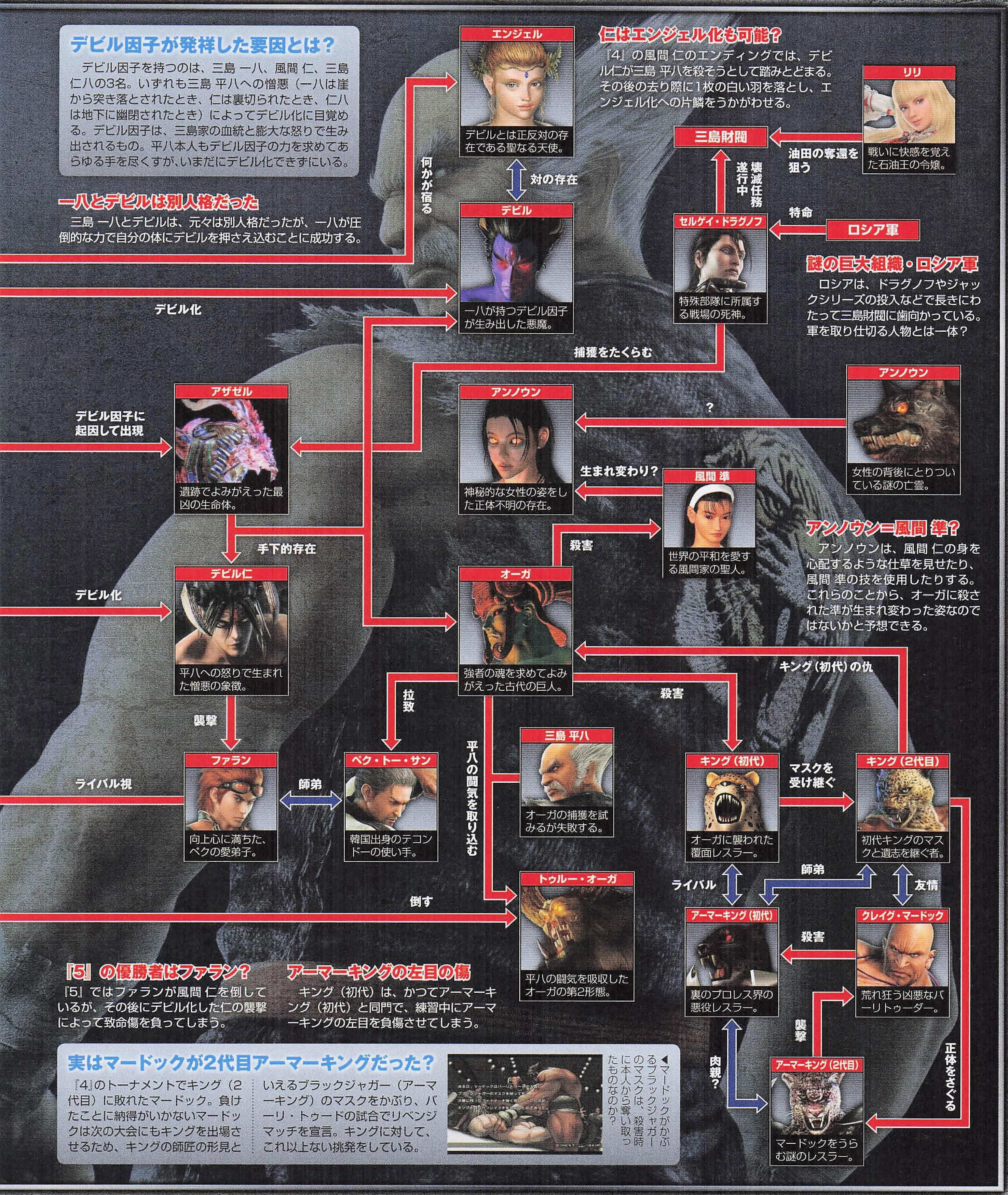
デビル因子を持つのは、三島 一八、風間 仁、三島 仁八の3名。いずれも三島 平八への憎悪（一八は崖から突き落とされたとき、仁は裏切られたとき、仁八は地下に幽閉されたとき）によってデビル化に目覚める。デビル因子は、三島家の血統と膨大な怒りで生み出されるもの。平八本人もデビル因子の力を求めてあらゆる手を尽くすが、いまだにデビル化できずにいる。

一八とデビルは別人格だった

三島 一八とデビルは、元々は別人格だったが、一八が圧倒的な力で自分の体にデビルを押さえ込むことに成功する。

仁はエンジェル化も可能？

『4』の風間 仁のエンディングでは、デビル仁が三島 平八を殺そうとして踏みとどまる。その後の去り際に1枚の白い羽を落とし、エンジェル化への片鱗をうかがわせる。



謎の巨大組織・ロシア軍

ロシアは、ドラグノフやジャックシリーズの投入などで長きにわたって三島財閥に歯向かっている。軍を取り仕切る人物とは一体？

アンノウン＝風間 準？

アンノウンは、風間 仁の身を心配するような仕草を見せたり、風間 準の技を使用したりする。これらのことから、オーガに殺された準が生まれ変わった姿なのではないかと予想できる。

『5』の優勝者はファラン？

『5』ではファランが風間 仁を倒しているが、その後にデビル化した仁の襲撃によって致命傷を負ってしまう。

アーマーキングの左目の傷

キング（初代）は、かつてアーマーキング（初代）と同門で、練習中にアーマーキングの左目を負傷させてしまう。

実はマードックが2代目アーマーキングだった？

『4』のトーナメントでキング（2代目）に敗れたマードック。負けたことに納得がいかないマードックは次の大会にもキングを出場させるため、キングの師匠の形見といえるブラックジャガー（アーマーキング）のマスクをかぶり、バーリ・トゥードの試合でリベンジマッチを宣言。キングに対して、これ以上ない挑発をしている。

◀マードックがかぶるブラックジャガーのマスクは、殺害時に本人から奪い取ったものなのか？

サガシリーズ生誕20周年記念コーナー

電撃サガ・アーカイブ

SaGa series 20th anniversary 第3回

20周年を迎えた『サガ』シリーズの魅力を徹底追求！　DS版『サガ2』の設定や攻略情報に加えて、ファンは絶対に見逃せない記念イベント情報もお届け！

描き下ろしイラストとともにキャラクターをチェック!『サガ2』キャラクター名鑑



父親

『サガ2』で主人公に力を貸す個性的な仲間達を、名場面とともにチェック。今回は、第5世界と第9世界で仲間になる、主人公の父親の秘密に迫る！



アポロンと父親との激しい戦いが再現されたイラスト。秘宝を集める者と、秘宝を守る者。お互いの信念がかかった、宿命の戦いを描いた1枚ともいえる。

秘宝を守る組織ガーディアンの大佐

「これは誰にも渡してはいかんぞ」との言葉とともに幼い主人公に秘宝「精霊の鏡」を預け、そのまま行方不明となった父親。主人公の当初の目的は、この父親を探し出すことだった。やがて、父親の正体が秘宝を守る組織ガーディアンの大佐であることが判明するが、敵の襲撃を受け、父親は命を落とす。だが、実際には死んではおらず、のちに第9世界で主人公と合流し、ともにアポロンへの死闘へと挑むことになる。ちなみにGB版では帽子をかぶっていたが、3Dで表現すると違和感があったという理由から、現在のデザインに変更されたとのこと。

父親初期ステータス ※( )は第9世界での合流時

HP：321（700）	力：35（70）
魔力：29（60）	素早さ：35（80）
防御：15（70）	





父親そっくりの「覆面」だが、その正体は……？

第2世界で仲間になる覆面は、父親に似た外見を持つガーディアンの一員だが、その正体は不明。エンディングを注意深く観察すると、第4世界に登場する少女・リンと関係があるようだが……？

▶覆面の初期デザイン案



▲怪盗のようなデザインを含めて、顔が露出している部分が多い初期デザイン。これを見ると、父親と同一人物に見えるかも？

秘蔵の設定画をコメントつきで大公開! 設定イラストギャラリー



レプシラ

小林元氏によって描かれたDS版『サガ2』の魅力的な人物達を、コメントとともに公開。今回は、一風変わった容姿と性格を持つミューズ・レプシラを紹介しよう。

高圧的でサディスティックなミューズ

上半身はセクシーな女性で下半身は馬という、獣人タイプのミューズ。非常に好戦的で、痛みを与えることで快楽を得るというサディスティックな性格をしている。主人公達と初めて出会う登場シーンも、いきなり戦いを挑んでくるというインパクトがある展開で、印象に残っている人も多いことだろう。初期デザインと完成稿を比べると、力強い感じが抑えられてセクシーさが増しているが、基本的なシルエットや身に着けている衣装はそれほど変わっていないことがわかる。



完成稿はブロンドの白馬

◀金髪となり、下半身は白馬になった。ビキニのような胸当ても白に変わり、セクシーが増している。ポニーテールの髪型が、尻尾とおそろいに見えるのも特徴的だ。

▶完成稿より若干たくましい体つきとなっており、表情も挑発的。また、ムチを手にしていたり、腰に剣をつけていたりと、力強さが前面に押し出されている。



キャラクターデザイン担当 小林元氏のコメント

Comment

半身半馬のサディステックなミューズ「レプシラ」の初期デザイン案です。オーダーの内容をひと通り確認して、パッと出てきたイメージがコレでした。この段階ではパワフルな感じのキャラクターとしてイメージしていて、褐色の肌で髪もベリーショートにしていたのですが、三浦プロデューサーとすり合わせていくなかで、もう少しセクシーな感じにしてほしいという要望があり、今の完成稿のイメージの「白い肌にブロンドポニーテール」というようなデザインになっていきました。かなり尖った設定のキャラクターなので、最初は「どこかでNGが出るかもなぁ」と思ってましたが、実際には大きな修正作業もなく、ほかのキャラと比べてもスムーズにフィックスしました。デザインしているうちに慣れていきましたが、あらためてよくよく見ると、スゴい衣装ですね。

ただいま絶賛プレイ中!!

ついに「光玉」コンプリート！　……と書きたかったところですが、今月は趣味プレイする時間がなくて、いまだに2周目の途中（アポロン神殿周辺、光玉は現在4つ）です。いったいいつになったら8種類集められることやら。というのも、肉食い図鑑があまり埋まっていないことにも気づき、埋め始めちゃったりしてまして。最強系は埋めたけど、その途中が抜けてるんですよね。まずは光玉8種類コンプリートを目指してがんばります。

（Mac佐藤／プレイ時間：55時間）

DS版『サガ2』のやり込み攻略をサポート！

『サガ2』攻略研究室

今回のお題

モンスター変身を極める！

肉を食べることによって変身するモンスター。その変身の法則とともに、最強レベルのモンスター36体のデータを完全公開しよう！

最強レベルのモンスターに変身せよ！ モンスターデータ&変身法則を大公開

最強(レベル11)モンスターに変身するには、第4世界のサブイベントで出現する竜神、天界の非常階段で出現するティエンルン、フェンリスウルフのいずれかの肉を食べる必要がある。一度最強レベルのモンスターに変身してしまえば、弱いモンスターの肉を食べてもレベルがダウンすることはない。下のリストの変身例は、レベル11のモンスターを基準として掲載している。右の変身法則と下のリストを参考にしつつ、強力なモンスターへの変身を目指そう。



▶魂の暗域「知恵を求めるもの」の第3戦で出現するいじわるな妖精が落とす肉を食べることでも、最強レベルのモンスターに変身可能だ。

POINT! 肉を食べるとどのモンスターに変身するか、その法則に迫る

モンスターが肉を食べると、下の計算式をもとに変身するモンスターが決まる。モンスターの種族番号や肉番号は右のとおり。種族タイプ判定は、変身前のタイプと、肉を落としたモンスターのタイプの組み合わせによって決定される。

▶肉を食べたときに変身する種族の判定方法

変身後の種族番号＝変身前の種族番号＋肉番号
※変身後の種族番号が12以上の場合は、12を引いた数値に

例1：スライムが幽霊の肉を食べた場合

スライムの種族番号は4、幽霊の肉番号は6なので、合計すると10で、種族系統は獣系となる。種族タイプはスライムが1、幽霊が3なので、タイプ2となる。結果、獣系のタイプ2である馬に変身する。

例2：悪魔がキメラの肉を食べた場合

悪魔の種族番号8とキメラの肉番号9の合計は17。ここから12を引くと5となり、種族系統は鉱物系となる。タイプは悪魔が2、キメラが3なので、タイプ3に。結果、鉱物系のタイプ3である剣に変身する。

▶モンスター変身データ

種族系統	種族番号	肉番号	タイプ1	タイプ2	タイプ3
爬虫類系	1	1	カエル	蛇	亀
水棲系	2	2	タコ	魚	カニ
虫系	3	3	蜘蛛	甲虫	蝶
スライム系	4	4	スライム	ミミズ	目玉
鉱物系	5	5	岩	ゴーレム	剣
植物系	6	6	茸	花	木
不死系	7	6	骸骨	ゾンビ	幽霊
人系	8	7	鬼	悪魔	妖精
獣人系	9	8	昆虫人間	狼男	蛇女
獣系	10	9	虎	馬	キメラ
有翼系	11	10	翼竜	鳥	鳥人間
ドラゴン系	0	11	とかげ	恐竜	ドラゴン

▶種族タイプ判定方法

	タイプ1	タイプ2	タイプ3
タイプ1	タイプ1	タイプ1	タイプ2
タイプ2	タイプ1	タイプ2	タイプ3
タイプ3	タイプ2	タイプ3	タイプ3

▶最強レベルモンスターデータ

※「通」は通常種、「変」は変異種を示している。

系	種族	変身例	モンスター名	HP	力	魔	早	防	特殊能力							
爬虫類系	カエル	魚(リヴァイアサン)のとき、翼竜(ラムフォリンクス、プテラノドン、ワイバーン、ウィルム)の肉を食べる	通：ヘカト	885	86	80	91	83	舌	キック	巻きつく	毒霧	誘惑の歌	呪いの歌	警戒	○毒
			変：ヘカト	885	86	80	98	91	二枚舌	キック	絞めつけ	毒霧	誘惑の歌	呪いの歌	戦闘勘	○毒
	蛇	花(ブラックローズ)のとき、悪魔(使い魔、小悪魔、悪魔、大悪魔、デモンロード)の肉を食べる	通：ヨルムンガンドル	858	89	80	86	89	牙	巻きつく	毒霧	地震	テレポート	再生	○変化	○地震
			変：ヨルムンガンドル	858	97	80	86	97	牙	絞めつけ	毒霧	地震	ヒール	再生	○変化	○ダメージ
	亀	馬(ユニコーン)のとき、蝶(毒蛾、吸血アゲハ、ファイアモス、冥界の蝶)の肉を食べる	通：玄武	858	86	83	75	99	牙	体当たり	毒霧	亀甲羅	ケアル	再生	○毒	○マヒ
			変：玄武	922	95	83	75	99	牙	チャージ	毒霧	ウォール	ヒール	再生	○毒	○マヒ
水棲系	タコ	岩(アース)のとき、虎(ジャガー、サーベルタイガー、スノーキャット、クロネコ)の肉を食べる	通：クラーケン	912	91	86	83	78	裂	触手8	スミ	巻きつく	サンダー	毒霧	渦潮	○炎
			変：クラーケン	912	98	86	90	78	裂	触手8	スミ鉄砲	絞めつけ	サンダー	毒霧	渦潮	○ダメージ
	魚	ミミズ(アビスウォーム)のとき、鳥(ダイブイーグル、サンダーバード、コカトリス、ロック鳥)の肉を食べる	通：リヴァイアサン	912	80	86	91	80	ヒレ	牙	尻尾	電撃	サンダー	渦潮	○地震	○炎
			変：リヴァイアサン	912	80	94	98	80	ヒレ	鋭牙	尻尾	ヒール	サンダー	渦潮	ブリザド	○ダメージ
	カニ	幽霊(ゴースト)のとき、妖精(スプライト、フェアリー、ニンフ、シルフ)の肉を食べる	通：ダゴン	831	80	86	83	97	2つのハサミ	体当たり	マヒ爪	サンダー	渦潮	○毒	○石化	○炎
			変：ダゴン	904	80	94	83	97	地獄のハサミ	体当たり	マヒ爪	サンダー	渦潮	水鉄砲	○石化	○ダメージ
虫系	蜘蛛	ゾンビ(レブナント)の時、昆虫人間(ハエ男、ハチ女、モスキート、セミ人間)の肉を食べる	通：アラクニ	858	86	86	86	86	牙	毒の牙	マヒ爪	クモ糸	毒霧	竜巻	警戒	○地震
			変：アラクニ	858	93	86	93	86	鋭牙	毒の牙	マヒ爪	クモ糸	毒霧	竜巻	戦闘勘	○ダメージ
	甲虫	カエル(ヘカト)のとき、カニ(やしガニ、やどかりん、アイスロブスター、キングクラブ)の肉を食べる	通：スカラベ	881	75	86	91	91	牙	毒霧	体当たり	悪臭	ケアル	テレポート	○毒	○地震
			変：スカラベ	881	83	86	91	98	牙	毒霧	体当たり	悪臭	ケアル	ウォール	ぶんどる	○ダメージ
	蝶	鳥(朱雀)のとき、目玉(大目玉、ゲイザー、ウォッチャー、イーブルアイ)の肉を食べる	通：マダムバタフライ	858	75	94	94	80	血を吸う	毒の粉	マヒのりんぷん	死の粉	回復りんぷん	誘惑	警戒	○地震
			変：マダムバタフライ	858	75	99	99	80	血を吸う	猛毒の粉	マヒのりんぷん	死の粉	回復りんぷん	凝視	戦闘勘	○地震
スライム系	スライム	蜘蛛(アラクニ)のとき、カエル(ガマ、毒ガエル、四六のガマ、チンワセン)の肉を食べる	通：スーパースライム	885	86	91	78	86	溶かす	からみつき	サイコブラスト	ヒュプノシス	毒霧	不意打ち	○武器	○地震
			変：スーパースライム	885	86	99	78	93	スライムタッチ	ヒール	サイコブラスト	ヒュプノシス	毒霧	不意打ち	○武器	○ダメージ
	ミミズ	キメラ(麒麟)のとき、骸骨(骸骨、レッドボーン、骸骨戦士、デスナイト)の肉を食べる	通：アビスウォーム	858	91	91	78	83	牙	尻尾	巻きつく	ファイア	竜巻	テレポート	○地震	○炎
			変：アビスウォーム	928	91	91	78	91	銀牙	尻尾	絞めつけ	ファイア	竜巻	フレア	○炎	○地震
	目玉	妖精(タイタニア)のとき、狼男(ねずみ親父、ウェアウルフ、ネコ女、ラクシャーサ)の肉を食べる	通：デスアイ	858	83	97	78	86	破壊光線	殺人ビーム	マヒ睨み	石化睨み	デス睨み	警戒	自爆	○地震
			変：デスアイ	938	83	97	85	86	破壊光線	貫通光線	マヒ睨み	石化睨み	デス睨み	自爆	戦闘勘	○ダメージ
鉱物系	岩	タコ(クラーケン)のとき、甲虫(大カブトムシ、コガネムシ、アリじごく、魔界クワガタ)の肉を食べる	通：アース	885	83	86	72	99	体当たり	石化ガス	地震	砂地獄	再生	警戒	不意打ち	○変化
			変：アース	955	90	86	72	99	チャージ	石化ガス	地震	砂地獄	再生	ウォール	戦闘勘	○変化
	ゴーレム	鬼(スサノオ)のとき、馬(シルバー、アハイシュケ、ナイトメア、スレイプニル)の肉を食べる	通：大魔神	912	86	86	75	91	剣	体当たり	炎	破壊光線	竜巻	警戒	○ダメージ	○変化
			変：大魔神	912	86	86	83	99	剣	クリティカル	炎	破壊光線	竜巻	ジョルトカウンター	警戒	○全て
	剣	木(ユグドラシル)のとき、恐竜(ライノサウルス、トリケラトプス、ステゴザウルス、チラノサウルス)の肉を食べる	通：ストームブリング	804	86	91	89	83	血を吸う	突き	防御	カウンター	2回攻撃	クリティカル	○ダメージ	○変化
			変：ストームブリング	878	94	91	89	83	血を吸う	突き	防御	ジョルトカウンター	2回攻撃	クリティカル	チャージ	○全て
植物系	茸	スライム(スーパースライム)のとき、魚(バラクーダ、ピラニア、ハンマーヘッド、ガンフィッシュ)の肉を食べる	通：まつたけもどき	858	86	86	80	91	パンチ	体当たり	毒の粉	眠りの粉	目潰し	死の粉	再生	○マヒ
			変：まつたけもどき	858	86	94	80	98	パンチ	体当たり	猛毒の粉	胞子	ウォール	死の粉	再生	○マヒ
	花	昆虫人間(マンティスキング)のとき、キメラ(グリフォン、マンティコア、キメラ、スフィンクス)の肉を食べる	通：ブラックローズ	858	86	91	80	86	茨	血を吸う	誘惑	毒の粉	眠りの粉	目潰し	死の粉	○マヒ／毒
			変：ブラックローズ	923	86	98	80	86	大茨	血を吸う	誘惑	猛毒の粉	胞子	目潰し	死の粉	○マヒ／毒
	木	馬(ユニコーン)のとき、蛇女(メデューサ、ラミア、ナーガ、スキュラ)の肉を食べる	通：ユグドラシル	885	86	86	78	91	枝	体当たり	からみつき	治療	生命の雫	再生	警戒	○変化
			変：ユグドラシル	921	86	92	78	91	大枝	体当たり	竜巻	治療	生命の水	再生	警戒	○変化
不死系	骸骨	甲虫(スカラベ)のとき、スライム(スライム、グリーンスライム、イエローゼリー、青とろろ、ブラックプリン)の肉を食べる	通：リッチ	885	83	94	86	78	サンダー	ブリザド	デス	フレア	テレポート	○冷気	○武器	○マヒ／毒
			変：リッチ	885	91	94	86	84	サンダー	ブリザド	デジョン	フレア	ヒール	渦潮	○冷気	○変化
	ゾンビ	カニ(タゴン)のとき、岩(ペブル、ストーン、ロック、ホールダー)の肉を食べる	通：レブナント	966	97	86	75	75	爪	毒の牙	悪臭	さわるとマヒ	ドレインタッチ	再生	○冷気	○マヒ／毒
			変：レブナント	966	97	93	75	83	鉤爪	毒の牙	悪臭	吸血牙	ドレインタッチ	再生	○冷気	○変化
	幽霊	狼男(アヌビス)のとき、鳥人間(レイブン、ハーピー、カラス天狗、ガルーダ)の肉を食べる	通：ゴースト	885	78	94	94	75	力をうばう	呪いの眼	デス	ドレインタッチ	ケアル	○武器	○変化	○地震
			変：ゴースト	885	78	99	94	83	力をうばう	呪いの眼	デス	ドレインタッチ	ヒール	サイコブラスト	○変化	○ダメージ
人系	鬼	ゴーレム(大魔神)のとき、蜘蛛(アシナガグモ、毒グモ、タランチュラ、牛鬼)の肉を食べる	通：スサノオ	804	94	86	83	86	剣	体当たり	サンダー	ブリザド	竜巻	テレポート	○ダメージ	再生
			変：スサノオ	804	99	94	83	86	剛剣	クリティカル	サンダー	ブリザド	竜巻	ヒール	○ダメージ	再生
	悪魔	蛇女(マリリス)のとき、とかげ(サンショウウオ、カメレオン、コモドドラゴン、サラマンダー)の肉を食べる	通：アスタロート	804	86	91	86	86	剣	呪いの眼	フレア	デス	ケアル	テレポート	○ダメージ	○地震
			変：アスタロート	908	86	99	86	86	剣	呪いの眼	フレア	デス	ヒール	凝視	炎	○ダメージ
	妖精	カニ(タゴン)のとき、ゾンビ(ゾンビ、グール、ガスト、ワイト)の肉を食べる	通：タイタニア	804	72	99	97	80	ファイア	サンダー	ブリザド	フレア	ケアル	デス	テレポート	○地震
			変：タイタニア	868	72	99	97	88	ファイア	サンダー	ブリザド	フレア	ヒール	デジョン	治療	○地震
獣人系	昆虫人間	骸骨(リッチ)のとき、タコ(踊りダコ、あめふらし、アンモナイツ、大王イカ)の肉を食べる	通：マンティスキング	831	83	83	94	86	牙	二刀流	力をうばう	サンダー	テレポート	不意打ち	○毒	○地震
			変：マンティスキング	899	83	83	99	86	牙	二刀流	力をうばう	サンダー	かまいたち	竜巻	不意打ち	○ダメージ
	狼男	蝶(マダムバタフライ)のとき、茸(えのきもどき、しいたけもどき、しめじもどき、まいたけもどき)の肉を食べる	通：アヌビス	912	91	80	86	80	爪	牙	ブリザド	影分身	成仏	治療	ケアル	再生
			変：アヌビス	912	98	80	86	86	鉤爪	牙	ブリザド	影分身	サイコブラスト	治療	ヒール	再生
	蛇女	妖精(タイタニア)のとき、蛇(青大将、サイドワインダー、大蛇、ヒドラ)の肉を食べる	通：マリリス	858	83	94	86	80	尻尾	平手打ち6	巻きつく	サンダー	炎	誘惑	地震	○ダメージ
			変：マリリス	858	83	99	94	80	尻尾	平手打ち6	絞めつけ	サンダー	炎	凝視	フレア	○ダメージ
獣系	虎	茸(まつたけもどき)のとき、ミミズ(ミミズ、毒ミミズ、ラバーウォーム、サンドウォーム)の肉を食べる	通：白虎	858	91	80	86	86	裂	剣	冷気	フラッシュアイ	竜巻	テレポート	再生	○ダメージ
			変：白虎	858	99	88	86	86	激裂	剛剣	冷気	フラッシュアイ	竜巻	ヒール	再生	○ダメージ
	馬	悪魔(アスタロート)のとき、魚(バラクーダ、ピラニア、ハンマーヘッド、ガンフィッシュ)の肉を食べる	通：ユニコーン	858	89	80	89	86	キック	角	誘惑	ケアル	治療	テレポート	警戒	○変化
			変：ユニコーン	858	96	80	97	86	ひづめ	角	誘惑	ヒール	治療	竜巻	警戒	○変化
	キメラ	鳥人間(ニケ)のとき、ドラゴン(ベビードラゴン、ドラゴンキッド、ヤングドラゴンなど)の肉を食べる	通：麒麟	831	94	80	86	86	角	サンダー	ケアル	竜巻	テレポート	再生	○地震	○ダメージ
			変：麒麟	904	94	80	95	86	角	ひづめ	サンダー	ヒール	竜巻	治療	再生	○ダメージ
有翼系	翼竜	蛇(アビスウォーム)のとき、翼竜(ラムフォリンクス、プテラノドン、ワイバーン、ウィルム)の肉を食べる	通：フェンルン	858	91	78	89	86	爪	牙	毒針	目潰し	稲妻	竜巻	○地震	○ダメージ
			変：フェンルン	858	99	78	97	86	爪	竜牙	翼	目潰し	稲妻	竜巻	戦闘勘	○ダメージ
	鳥	ゴーレム(大魔神)のとき、花(人面花、毒の花、ファイアフラワー、サンフラワー)の肉を食べる	通：朱雀	750	86	91	99	78	クチバシ	炎	竜巻	目潰し	再生	警戒	○地震	○ダメージ
			変：朱雀	822	86	91	99	86	クチバシ	炎	竜巻	フレア	翼	再生	戦闘勘	○ダメージ
	鳥人間	キメラ(麒麟)のとき、亀(亀、ランドタートル、アダマンタイマイ、ドラゴンタートル)の肉を食べる	通：ニケ	777	83	91	94	83	剣	サンダー	目潰し	サイコミラー	誘惑	竜巻	警戒	○地震
			変：ニケ	846	83	91	99	83	剣	サンダー	翼	サイコミラー	凝視	竜巻	警戒	○ダメージ
ドラゴン系	とかげ	岩(アース)のとき、鬼(ゴブリン、鬼、オーガ、巨人)の肉を食べる	通：バジリスク	912	91	86	75	86	爪	牙	毒の牙	さわるとマヒ	毒霧	石化睨み	警戒	○変化
			変：バジリスク	912	98	86	75	93	爪	鋭牙	毒の牙	ウォール	毒霧	石化睨み	戦闘勘	○変化
	恐竜	骸骨(リッチ)のとき、剣(デュランダール、カラドボルグ、アンサラー、モーンブレイド)の肉を食べる	通：ベヒーモス	966	99	72	75	86	爪	牙	頭突き	体当たり	地震	再生	○武器	○毒
			変：ベヒーモス	966	99	72	80	93	爪	竜牙	頭突き	体当たり	地震	ジョルトカウンター	再生	○変化
	ドラゴン	花(ブラックローズ)のとき、幽霊(おばけ、ファントム、レイス、スペクター)の肉を食べる	通：蒼竜	858	89	91	78	86	爪	牙	巻きつく	稲妻	毒霧	渦潮	○地震	○ダメージ
			変：蒼竜	858	97	99	78	86	鉤爪	銀牙	巻きつく	稲妻	毒霧	渦潮	サイコブラスト	○ダメージ

イチオシの最強モンスター

変異種を含めて36体も存在するレベル11のモンスター。そのなかであえて最強モンスターをあげるとすれば、クラーケンの変異種だろうか。触手8による8回攻撃が強力で、連携させればその威力はさらに跳ね上がる。無属性の全体攻撃（渦潮）とグループ攻撃（スミ鉄砲）も使用可能で、ザコ戦でも活躍できる。そのほかのオススメモンスターとしては、アスタロート、スーパースライム、マリリス、タイタニアなど。全体回復のヒールを使えるモンスターも非常に頼りになる。

名作ぞろいのシリーズ作品を振り返る!
シリーズ作品回想録

歴史絵巻を読むような特殊なシステムが採用された『サガフロ2』。従来のシリーズにはない新たな挑戦が詰まった意欲作を振り返っていこう。



・PS
・1999年4月1日発売
・¥6,800(税別)

ゲーム内容紹介

表と裏の両面から「サンダイル」の歴史を紐解くRPG

本作の舞台は、武器よりも術の力が一般化している世界・サンダイル。王国の世継ぎとして期待されながら、術が使えないために追放されたギュスターヴ13世と、人を操る能力を持つ古代遺産「エッグ」に立ち向かうナイツ一族。プレイヤーは歴史の表と裏と呼ぶべきこれらの2つの視点から、1220年から1306年までの約100年間の出来事を追うことになる。

本作では、プレイヤーが好きな順番で歴史のなかのシナリオを体験できる「ヒストリーチョイス」が採用されている。シナリオによって主人公や仲間が入れ替わり、戦闘や育成に関するシステムも独自のものとなっている。

多彩なキャラクターが主人公に



▶ギュスターヴ13世とナイツ家の人間を中心に、さまざまなキャラクターが主人公として登場。

多彩なバトルシステム



◀通常バトルのほか、一騎打ちを行うデュエルやSLG風のコンバットなど、特殊なバトルが存在する。

System Pick Up
システムピックアップ

■**パーティバトル**：最大4人のパーティで戦う通常のバトル。新たな技を習得する「閃き」や新たな術を覚える「学習」は、このバトルで発生。複数のキャラクターが次々と技や術を使用する「連携」も発生する。

■**デュエル**：敵、味方ともに1人で戦う一騎打ち形式の戦闘。「斬る」「突く」「集中」「身を守る」という4つのコマンドを入力して行動。特定の順番でコマンドを入力することで、強力な技が発動することも。

■**コンバット**：ターンごとにマス目上に配置された4人1組のユニットを動かし、敵と同じマスに入るとバトル発生。特定の条件を満たせば勝利となる。

■**プレイヤーノート**：修得した技や術はプレイヤーノートに記録され、好きなキャラクターに覚えさせることができる。アイテムも別のシナリオで入手したものを共有できるほか、仲間になったことがあるキャラクターの装備品を回収することも可能。

ヒストリーチョイス

2つの視点で描かれる壮大な歴史を体験

本作の物語は大きく分けて「ギュスターヴ編」と「ウィル・ナイツ編」の2つが存在し、それぞれの主人公の物語を追う形で進行。主人公は各編ともに1人ではなく、さまざまな人物が頻繁に入れ替わっていく。世界地図上にプレイ可能なシナリオ名が表示され、それを選ぶことでシナリオがスタート。表示されているシナリオなら、どれをプレイするかはプレイヤーの自由となっている。

地図からシナリオを選択



◀地図上に白く表示されているのがプレイ可能なシナリオ。クリア後はグレーに変わり、年表画面に記録される。

ギュスターヴ編 歴史的な出来事や戦争を追う表の歴史



ギュスターヴ13世

術が使えない王子ギュスターヴ13世を軸に、公的に記録されている史実、貴族や王族たちの政治的な駆け引き、大規模な戦争などが描かれる。ギュスターヴ13世の死後は、彼の後継者を軸に、戦乱が収まるまでの流れを追うことに。国や人物同士の相関関係が複雑にからみ合うのが特徴で、歴史上のさまざまな登場人物による会話を中心にシナリオが進み、冒険的な要素は少ない。なかには主人公を操作せず会話のみで展開するシナリオや、戦争を表現したコンバット中心で進むシナリオも存在する。

ウィル・ナイツ編 3世代に渡るエッグとの因縁の戦い



ウィル　リッチ　ジニー　ウィル(86歳)

ウィルから3世代に渡るナイツ一族の人生を軸に、歴史の裏で起こるエッグとの戦いが描かれる。彼らは遺跡の発掘を生業とするディガーであるため、モンスターとの戦いや宝探しなどの冒険がメインとなる。中心となる主人公は、物語の進行とともにウィル、リッチ、ジニーと変わっていく。ウィルはジニーが主人公のときは86歳だが、エッグと決着をつけるため同行する。



『サガ』シリーズの生みの親
河津氏の思い出

『サガ フロンティア』の『1』では、リージョンという概念を作って、とにかくいろいろな世界をたくさん盛り込みました。それもあって、『2』ではサンダイルという1つの世界を掘り下げて、大きな時間軸で歴史や物語を見せる形になりました。これは『ロマンシング サガ2』の頃からあったアイデアなんですが、例えばゲーム開始直後から最後の時代も遊べて、その途中途中の時代における物語を語るような方向性を考えていました。最終的にはある程度順番どおりに遊ばせることになりますが、時間や歴史といった概念を使って遊ばせるゲームはできないものだろうかと考えていて、そのアイデアを取り入れながら作っていった作品です。

ゲーマー達の思い出

大食漢ゲーマーBros(27歳)の場合

私的に『サガ』シリーズ最後の思い出です

『サガ フロンティア』シリーズの醍醐味といえば、技の「連携」です。『サガフロ2』では、味方キャラクター4人による連携が基本になっていましたが、敵の行動（割り込み）を組み込むことで、敵とも連携して最大で5連携まで出すことが可能でした。さらに実際に連携したものは「連携履歴」として残せたので、それを見返すのも楽しみの1つでしたね。「チャージ+スカッシュ」=「チャーッシュ」、「マルチウェイ+高速ナブラ+なで斬り+なで斬り」=「マルチ高速なでなで」といった“おもしろ連携”ができることもあり、実際にいろいろと遊んだ覚えがあります。……とまぁ、もっとイロイロと思い出そうとして、『サガフロ2』の攻略本を読み返してみました。すると、本の真ん中くらいに【未修得の技・術】→「三龍旋」「断滅」「グランドスラム」「魂の歌」と書いてあるメモが（笑）。これを見る限り、どうやら当時は相当夢中になっていたようです。あと『サガフロ2』といえば、音楽についても語っておくべきでしょう。歴代『サガ』シリーズの伊藤賢治氏の曲も、学生の頃は何千回と聞いてお世話になりましたが、『サガフロ2』の濱渦正志氏の音楽による“『サガ』シリーズで今までになかった演出”も好きでしたね。ストーリーが進むにつれて通常戦闘の音楽がどんどん変化していくのですが、それがラスボスの音楽のアレンジ（逆なのかも？）だったこともあり、ラスボス戦の盛り上がり方は最高でした！　ちなみに私は、その後に登場した『サガ』シリーズも発売日に購入していますが、時間的にやり込めたのは、この『サガフロ2』が最後。ですので、個人的には非常に思い入れのあるタイトルの1つとなっています。『サガフロ2』以降、グラフィックのタッチが変わって、当時はいろいろと戸惑いましたが、今になってよくよく考えてみれば、タイトルごとの大きな変化も『サガ』シリーズの魅力なのだと思います。

歴史アレルギーゲーマーMac佐藤(33歳)の場合

歴史は苦手だけど『サガ』なら大丈夫!?

中学時代から歴史が苦手で、ゲームでも『信長の野望』や『三國志』といった歴史SLGからは逃げ回っていた僕。日本史もろくに覚えていません。いいニク作ろう鎌倉ハム、鳴くよウグイスホーホケキョ！　……なんてギャクギレはさておき、『サガフロ2』の発売は1999年。僕がライターになって2年目に入った頃でしょうか。とはいっても『サガフロ2』を担当していたわけでなく、情報源はもっぱらゲーム雑誌でした。初めて『サガフロ2』の記事を見たとき、小林智美氏が描く魅力的なキャラクター、そして水彩画風の2Dマップにドット絵のキャラクターという画面写真に心惹かれ、これはプレイせねばなるまいと記事をよく読んでみると……歴史を読み解くRPG……歴史だと!?　僕の一番苦手なジャンルじゃないか！

とはいってもこれは『サガ』シリーズ。実際の歴史とは違うし、そんなに小難しいことはないよね？　などと不安にかられつつも、とりあえず購入してプレイ。そして思ったのは「いやぁ『サガフロ2』の歴史って本当におもしろいですね～！」。ギュスターヴ13世という1人の英雄の誕生をきっかけに、術を主体とした世界から、鉄の時代へと変化していく世界。その裏で繰り広げられる、世界の存在自体を脅かすエッグに立ち向かうナイツ一族の知られざる戦い。さまざまな視点から歴史を見つめ、それぞれの断片を組み合わせることで浮かび上がってくる真実、それを早く知りたくて夢中で遊んだ記憶があります。キャラクター的には、おじいちゃんになってもなお活躍し続けるウィルが印象的。長い歴史のなかでただ1人最初から最後まで登場する人物で、86歳になってもなお戦闘に参加する姿には驚きでした。ちなみに本作のシナリオはほとんど河津氏1人で書き上げたそうで、そのパワーには頭が下がる思いです。歴史を読み解く楽しさを存分に味わうことができた『サガフロ2』。当時は「これで僕の歴史アレルギーも解消！」なんて思ったけど、別にそんなこともなく今に到ります。

さまざまな人物の思惑や行動がからみ合い歴史が紡がれていく



◀たった1行で記された年表のなかにも、実際は数多くのドラマがあります。それを読み解いていくのが本作の魅力。歴史のおもしろさに目覚めたような気がして日本史年表を引っぱり出してみたものの……やっぱり歴史は苦手です。

物語の鍵を握るエッグとは?

古代文明の種族の思念が封じられた、卵形の物体。いったんエッグを所有した者は意志を操られ、死ぬまで手放そうとしない。そして最終的にはエッグに吸収されてしまい、エッグは別の宿主を求めるという連鎖が続く。エッグの目的は、人類が誕生する以前の世界を復活させること。ウィルをはじめとするナイツ一族は、このエッグを感知する能力を持つがゆえに、エッグとの戦いに身を投じることとなった。ただしこれらの事実に関しては、歴史上の公的な記録としては残されていない。

グッズからイベントまで
『サガ』トレジャー特報

Premium Fan Event
サガ20周年キャンペーン プレミアムファンイベント

ここでは、『サガ』に関するさまざまなニュースをお届け。今回は『サガ』シリーズ生誕20周年を記念して11月1日に開催されたファンイベントをレポート。『サガ』ファン必見だ。

200名のファンがトーク&ライブに酔いしれた!

1989年12月15日に発売されたGB版『魔界塔士サ･ガ』から歴史がスタートし、今年の12月に生誕20周年を迎える『サガ』シリーズ。これを記念して、『サガ』ファンを招いたプレミアムファンイベントが行われた。招待されたのはDS版『サガ2』のソフトや音楽CDなどの関連商品を購入して応募したファンのなかから、抽選で選ばれた200名。ちなみに競争率は10倍以上の狭き門であったという。イベントには河津秋敏氏をはじめとする9名の開発スタッフが出演し、20年にわたる『サガ』シリーズの歴史をトークショー形式で深く語り尽くした。司会進行を行ったのは、初代『サガ』でグラフィックを担当した時田貴司氏。シリーズの歴史を4つに分け、メンバーを入れ替えながらイベントが進み、当時の思い出やほかでは聞けない裏話などが披露された。トーク後は、伊藤賢治氏によるミニライブが行われ、『サガ』シリーズの名曲の数々を演奏。ファンにとってはこれ以上ないほどの充実したイベントとなった。

伊藤賢治氏スペシャルライブも!


▶伊藤氏のピアノによるシリーズテーマメドレーのほか、バイオリンの保科由貴氏とギターの太田光宏氏を加えたや「ロマサガ2メドレー」や「熱情の律動」を披露。会場は大いに沸いた。


◀普通はこれだけのメンバーが集まる機会はまずないそうで、とても貴重なワンショット。20周年記念イベントだからこそ実現した、1日限りの夢のステージといえるだろう。

豪華メンバーが勢ぞろい!

トークショー Part1 黎明期



GB版『サガ』が誕生した自由な時代

河津×田中×時田

初代『サガ』は当時の社長から「任天堂が新ハード(GB)を出すから、何か作れ」と言われて開発がスタート。河津氏は当時27歳で、制作メンバーはたった9人。田中氏は「1ビット単位でデータを削ることを考えていた」と振り返った。『サガ』はスクウェア初のミリオンタイトルで、時田氏は「9人で100万本売れればウハウハですよ!」と語り、会場を笑わせた。

トークショー Part2 成長期



SFC時代をイラストとともに振り返る

河津×時田×渋谷×小林(智)

SFC版『ロマサガ』のイラストレーターを探すにあたり「神保町の書店をめぐったこともあった」と河津氏。小林氏は「ゲームの仕事はやったことがなかったので、最初はいろいろ戸惑った」と告白。小林氏のイラストをもとにキャラクターのドット絵を描き上げた渋谷氏は「色使いを表現すること」を意識したといい、小林氏も「再現度が高くてうれしかった」と答えた。

トークショー Part3 円熟期



PSへ移行し表現力がアップ

河津×時田×高井

SFC版『ロマサガ2』などにデザイナーとして関わった髙井氏は、「『サガ』にプロレス技を持ち込んだ男」として時田氏に紹介された。最高傑作はローリング・クレイドルだそうで「リング上で回転する技を完璧に表現できた」と自ら絶賛。ハードの進化については、「メモリと色数がちょっと増えるだけでいいのに、ポリゴンは大変」と語り、会場を沸かせていた。

トークショー Part4 現在



リメイクされたDS版『サガ2』を語る

河津×田中×時田×三浦×小林(元)×伊藤

小林氏がデザインに起用されたのは「何か描きたいんですけど!」と三浦氏に直訴したことがきっかけだったという。田中氏が「女性がおなかを出したデザインが多くて」と発言すると、「それは僕の指示です。どんどん過激になってしまって……」と三浦氏。トークの途中で伊藤氏も合流し、スクウェア入社当時を振り返りながら、植松伸夫氏との思い出などを語った。

『サガ』シリーズの貴重な開発資料も展示

イベント会場には、普段は見ることができない設定資料や、小林智美氏のイラストパネル、歴代の『サガ』シリーズの原画なども展示されていた。また、20周年記念関連グッズの販売も行われており、音楽CDの購入者には、伊藤賢治氏の直筆サインが入った袋がプレゼントされた。


▲GB版の懐かしい原画から、DS版『サガ2』の最新イラストまで一望できた。

▼シリーズの歴代作品とともに、キャラクターの設定資料なども展示。


イベントに出演した『サガ』シリーズ開発スタッフはこの9人

トークショーで『サガ』シリーズについて熱く語った9人の開発スタッフ達。イベント後の取材会見で語られた、2つの質問へのコメントについて掲載しよう。

開発スタッフへの2つの質問

① 『サガ』シリーズをひと言で表すと?
② 『サガ』シリーズで一番印象に残っている作品は?


『サガ』シリーズプロデューサー
河津秋敏
①システム。システムを遊ぶゲーム。
②『アンリミテッド:サガ』が心残り。魅力的なキャラクターやグラフィックを生かしてやれる何かを考えてあげたい作品です。


コーポレートエグゼクティブ(担当作:GB版『サガ2』など)
田中弘道
①なんでもアリというか、いろんな意味を含めて冒険作という印象です。
②GBの『サガ』1作目。ありえないほどぶっとんだ世界観のインパクトが強かった。


デザイナー(担当作:GB版『サガ』など)
時田貴司
①いろんな意味で自由で、『FF』のカウンターカルチャー的な部分も感じました。
②『ロマサガ』。『FF』を作っていた自分にとって、フリーシナリオが衝撃でした。


デザイナー(担当作:『ロマサガ』など)
渋谷員子
①河津秋敏。どの作品を見ても、河津秋敏という人間の個性が見えると思います。
②『ロマサガ』。シェラハの戦闘用ドットが製品版で使われなかったのが残念です。


デザイナー(担当作:『ロマサガ2』など)
髙井浩
①好きなことをなんでもできた場所。遊び場みたいなイメージです。
②『ロマサガ2』と『サガフロ』。とにかくバトル演出を考えるのが楽しかったです。


プロデューサー(担当作:DS版『サガ2』など)
三浦宏之
①自由への挑戦だと思ってます。
②自分が関わったDS版『サガ2』はもちろんですが、ユーザーとして遊んだ『ロマサガ』が印象深いです。とても難しかったですが。


デザイナー(担当作:DS版『サガ2』)
小林元
①作り手というより遊び手始点ですが、ごちゃまぜ、なんでもアリな作品です。
②『サガ』で神様をチェーンソーで倒したときの衝撃が忘れられません。


コンポーザー(担当作:『ロマサガ』など)
伊藤賢治
①学校ですね。本当に多くのことを学ばせていただいた作品です。
②四魔貴族の曲でスランプの壁を打ち破れた『ロマサガ3』が印象深いです。


イラストレーター(担当作:『ロマサガ』など)
小林智美
①自分が生んだ子供のような存在です。
②最初にかかわった『ロマサガ』。それから、キャラクター数が非常に多かった『サガフロ』が印象に残ってます。

今後の『サガ』シリーズの展開は?

今後の『サガ』について話がおよぶと、三浦氏は「何か発表できることがあればいいのですが……まだ何もありません。がんばっているので、これからもシリーズを応援してください」とコメント。河津氏は「確約はできませんが、ファンからのリクエストが多い『ロマサガ2』のリメイクや、新作を制作できたらいいなと考えています。『ロマサガ2』は3Dでやると、陣形とかの表現が大変そうですけど」と、ファンとしては期待せずにはいられない心強いコメントをしてくれた。

本編中では語られない

紅莉栖が制服を改造して着ているのは何故?

紅莉栖はアメリカのハイスクールや大学は私服で通っていましたし、研究漬けだったためオシャレどころではありませんでした。そうして日本に帰ってきて、高校生の制服を見てその可愛さにひと目惚れし、以来、逆留学期間が終わっても着続けているのです。しかし逆留学期間はもともと2週間しかなくすでに終わってしまっており、にもかかわらず堂々と制服を着続けているのは少し気が引けるので、あえて自分なりの改造をして、誤解されないようにしたのです。

紅莉栖は異性と付き合ったことがない?

ありません。恋愛とは無縁の生活をしてきました。正論を物怖じせずズバズバ言ったり、いつも誰彼構わずにらみつけたり、常にムスッとした態度を取っていたら、男なんて寄ってきません。むしろ反感を買っていたとしてもおかしくないでしょう。自業自得とはいえ、男女関係なく誰からも距離を取られ、やたらと気を遣われるかやたらとオドオドされるかのどちらかです。そんな人間関係が普通だっただけに、ラボメンの態度には面食らったはずです。

はじめてコミマに参加した紅莉栖の感想は?

最初は行くつもりはないと言っていたものの、いざ行くことが決まってからは、けっこうワクワクしながらまゆりとともに会場へ向かいました。ですがあまりの人の多さに圧倒され、「無理!」と泣きたくなったと思います。情熱が足りませんね。

倫太郎が妄想した紅莉栖の下着の色は正解?

ご想像におまかせします(笑)。プレイしてくださった皆さんそれぞれの胸の中に、紅莉栖の下着の色についての解答を持っているはずですから……。

綯が鈴羽に懐いたのは何故?

綯はよく父の店に顔を出しますが、店には父しかいないしブラウン管だらけで、つまらないと思っていました。上の階のまゆりがいい話し相手になっていましたが、未来ガジェット研究所には綯が苦手としているオカリンやダルもいるので、なかなかまゆりだけに会いに行くことができずにいました。そこへブラウン管工房のバイトとしてやって来た鈴羽は、綯にとって気軽に話せる相手だったのです。

鈴羽の世界のディストピアはどれほどの制約がある?

世界中の国家権力はSERNとそのバックにいる黒幕に掌握されており、あらゆる行動に検閲が入ります。プライバシーは完全に失われています。その理由は「地上からすべての争いをなくすため」であり、国家間の紛争、人種問題、さらには酔っぱらいのケンカまで、「争い」になりそうな原因は徹底的に排除されます。海外旅行禁止もそうした制約の1つです。

鈴羽が自転車を愛用している理由は?

鈴羽は秋葉原にやって来るまでは、主にバイクを愛用していました。しかもかなり幼い頃から、無免許で無茶をしていたのです。"ヤツら"に追われていたので、自転車で呑気に移動しているような立場ではなかったわけです。そのため、自転車に乗る機会はそれまでありませんでした。秋葉原にやって来て、初めて乗ってみたらバイクにはない楽しさを発見し、すっかり気に入ってしまったのです。

ダルはフェイリスのどこに惹かれている?

ロリで胸もそこそこ大きくてかわいいところです。ですが、惚れた一番の理由は、メイクイーン+ニャン²に初めて行ったとき、フェイリスに「目を見て混ぜ混ぜ」攻撃をされたからです。

フェイリスが「雷ネット」にハマッた理由は?

もともと、カードゲームが好きだったフェイリスですが、雷ネットは他のカードゲームと違い、相手の心理を読むことにかなり重点が置かれています。それが、フェイリスの持つ"勘の良さ"と相性がぴったりということもあり、ハマっていったのです。

フェイリスは倫太郎のことをどんな風に思っている?

おもしろい人と思っています。フェイリスはオカリンとの中二病セリフのやり取りを、ネタとしてとても楽しんでいます。オカリンがマジになればなるほど、からかい甲斐がある人だと喜んでいます。

フェイリスが語尾に「ニャ」を使い始めたのはいつから?

メイクイーン+ニャン²でバイトを始めたときからです。具体的には2年ほど前、フェイリスが高校生になったばかりの頃です。フェイリスを名乗ったのも、メイクイーン+ニャン²で働き出したことがきっかけです。普段の自分とは違う自分になれることに心地よさを覚えたフェイリスは、以来、プライベートでもフェイリスのままでいるようになったのニャ。

萌郁はFBにどのぐらい依存している?

FBだけに対して1日に50通以上はメールを送るほどです。それにすべてレスを返すFBは相当ヒマな人ですね。

萌郁にメール以外の趣味はある?

ケータイからSNS(フレパラなど)を見たり投稿したりしています。更新回数はかなり多めで、場合によっては数分置きということもあります。誰彼構わずフレンド申請をしますが、フレンドの投稿に対して空気が読めないコメントを大量に書き込んで返信を要求したり、自分の投稿にコメントをしてくれないフレンドの陰口を書き込んだりと、かなりウザがられています。

シュタインズ・ゲート			
発売中(10月15日発売)	通常版:¥7,140(税込)/数量限定版:¥9,240(税込)		
Xbox 360	ジャンル	AVG(想定科学アドベンチャー)	SF
	メーカー	発売元:5pb./開発元:5pb./Nitroplus	謎解
	備考	プレイ人数:1人用	恋愛

シナリオを手がけた林直孝氏の協力を仰ぎ、ヒロインたちの言動や、行動の真意を追求。数奇な運命に見舞われた少女たちの素顔を、今、明かそう。

シナリオライター林直孝氏に聞く

ヒロインキャラクター編

エンディングを迎えたユーザーの多くが、そのシナリオを絶賛し、インターネットを中心に再度盛り上がりを見せている本作。前回に引き続き、シナリオライター・林直孝氏を質問責め！　ヒロインたちの知られざる実像に迫る!!　と、もっともらしいことを書いてみたがどうか？



るかに告白されたときの倫太郎の心境は？
倫太郎にとっては、るかはあくまで男だという認識が拭えないようです。

るかが男のときと女のときでは、まゆりとるかの関係は変わる？
まったく変わりません。これはるかがどうこうというより、まゆりの影響です。まゆりはるかが男だろうと女だろうと、接し方が変わることはありませんし、そんなまゆりのことをるかも純粋に友達として大好きなのです。

Steins;Gate

シュタインズ・ゲート

There is no end though there is a start in space. — Infinity.
It has own power, it ruins, and it goes though there is a start also in the star. — Finite.
Only the person who was wisdom can read the most foolish one from the history.
The fish that lives in the sea doesn't know the world in the land. It also ruins and goes if they have wisdom.
It is funnier that man exceeds the speed of light than fish start living in the land.
It can be said that this is an final ultimatum from the god to the people who can fight.

ヒロインの謎を解明!!



紅莉栖がマイフォークを欲しがった理由は？
紅莉栖はカップ麺が大好物です。日本に帰国してから食べてみたらすごくおいしくて魅了されてしまいました。当初はカップ麺を箸で食べようとチャレンジしていましたが、箸の使い方がヘタクソな紅莉栖は何度もの挫折の末、ついになりふり構わずフォークで食べるしかないと悟ったわけです。そこでマイフォークを欲しがったのです。

紅莉栖はなぜソーイングセットを持っている？
もともとそういうものに興味はなかった紅莉栖ですが、まゆりが毎日せっせと縫い物をしているのを見て、女の子としてはそういうこともできなくちゃいけないのかと考え、練習のために買ってきたのかもしれません。

紅莉栖とまゆりはなぜ一緒にお風呂に入っていた？
紅莉栖は最初は拒否しましたが、まゆりにしつこく誘われて、断り切れず……という感じです。オカリンが帰ってくるのがわかっていてあんな無防備な真似をしたのは、明らかに脳天気なまゆりのせいです。

紅莉栖は日頃どの程度@ちゃんねるに入り浸っている？
コテハン（固定ハンドル名）で書き込んでいるぐらいなので、かなりどっぷりと入り浸っています。でもVIPにおっぱいうｐはさすがにしていません。普段は比較的理知的な書き込みが多く、正論で切り込んで議論の相手を黙らせてしまうことが多いです。でもキレるとかなり攻撃的になって煽りまくってきます。どっちにしろ厄介な人ですね（笑）。



まゆりもオタク？
ダルほどではありませんがまゆりもオタクです。腐女子じゃないというまゆり本人のセリフがありますが、腐女子が好きそうなジャンルのものには特に興味はありません。イラスト集やコスプレイヤーの画像集のようなものが一番のお目当てですが、アニメやマンガのキャラを扱った同人誌も買ったりします。

まゆりの両親はどんな人
まゆりと似て、どちらもマイペースで穏やかな人物です。とはいえ放任主義というほどでもなく、門限についてはきっちり守らせています。まゆりのことをとても愛していて、家族はとても仲がいいです。父親はサラリーマンで、最近メタボ気味のため、毎朝まゆりと一緒にジョギングをしています。

まゆり自身はコスプレに興味がない？
自分でコスプレをしてもいいとは思っていますが、それよりも「自分が作ったコスチューム」を、かわいい子に着てもらうことに至上の喜びを持っています。学生なので作れるコスチュームの数にも限度があり、自分が着る用のものを作るくらいなら、かわいい子に着てもらうためのものを優先して作りたいと思っているのです。コスプレ喫茶のメイドさんたちにはコスプレイヤーが多いので、そこで働くことで、次のターゲットを物色しているのかも。

3D DOT GAME HEROES

㊙トークで盛り上がった開発チームインタビューが熱い！

口コミによる注目度が目下上昇中の本作。開発者インタビューを通じて、パロディを越えたパロディの極地に鋭く迫る！

3Dドットゲームヒーローズ

発売中（11月5日発売）	¥7,140（税込）	
ジャンル	A・RPG	ACT
メーカー	発売元：フロム・ソフトウェア／開発元：シリコンスタジオ	冒険
備考	プレイ人数：1人用	謎解

PS3





▲頼もしい発明家ドシ。名前を逆から読むと、有名RPGの発明家に似てる気も。

◀ドットらしさを残しつつも、グラフィックには新しさも感じられ、実に魅力的。

1980年代を懐古するRPGの魅力を大検証

立体感を持ったドットの世界、ドットニア王国を舞台に、勇者による王道的な冒険が繰り広げられる本作。名作ゲームへのオマージュ（パロディ）ばかりがもてはやされるが、本作のスゴいところはそれだけではない。さりげなく施された高度な画面処理や、作り込まれたゲームシステムといったクオリティの高さもピカイチだ。"通"だけが見極められる本作の真価を、本誌が総力を挙げて紹介する！

開発者インタビュー オンリーワンなRPGがいかにして生まれいかなる魅力が秘められているのか解き明かす!!

本作の知られざる魅力がついに明かされる！　開発の中心的人物3人が本誌だけに語ってくれた仰天情報を見逃すな！

「ドットニア王国」を建国した（？）英雄達

プロデューサー 竹内 将典氏（フロム・ソフトウェア）



過去にあの『天誅』シリーズなどを手がけてきた敏腕プロデューサー。本作でも企画内容の調整をはじめ、マーケティングスタッフとの連絡ほかプロジェクト全体を統括。プライベートでは、プレイしだいでいろいろな楽しさ＆攻略法を引き出せるようなゲームをこよなく愛する。

●個人的に愛するこの1本！
ポピュラス（1989年・PC）
エレクトロニック・アーツ

プロデューサー 坪井 光士氏（シリコンスタジオ）



とある大手メーカーで、歴史モノ作品の開発に多数かかわってきた豊富な経験を持つ。開発陣のまとめ役だけでなく、実作業にも積極的に参加。バランス調整時には氏自身がコントローラを手にし、納得いくまで指示を出したという。PC-88やPC-98のRPGにはとくに造詣が深い。

●個人的に愛するこの1本！
イースII（1988年・PC）
日本ファルコム

プロジェクトマネージャー 三沢 宏行氏（シリコンスタジオ）



PSP版『己の信ずる道を征け』のメインプランナーを務めた経験を本作でも発揮。スケジュール管理から外部スタッフへの発注まで、現場を巧みに取り仕切る。氏個人は、ボタン1つと方向キーだけで多彩に動けた『バルーンファイト』が、今も思い出として心に残っているという。

●個人的に愛するこの1本！
バルーンファイト（1984年・AC）
任天堂

パロディだらけのRPG!?　前代未聞のアイデアはどこから出てきたのか？

――パロディ満載のRPGを作ろうという企画は、どんなきっかけから生まれたのでしょうか？

竹内将典氏（以下、竹内）：そもそものきっかけは、私がずっと以前からゲーム業界に抱いていた、一種の危機感にありました。PS3をはじめ、世の中にはたくさんのゲームが出ています。細かく見れば1本ごとに内容は違うんですけど、グラフィックは基本的に同じ方向性だけで作られていると思いませんか？　せっかく技術が進歩して高い計算能力とか、凝った絵を描くための表現法があるのに、そのパワーが写実的な追求という方向以外ほとんど使われていません。この風潮に違和感を感じて、「何か違うことをやれないものか」とずっと考え続けてきたんです。

――それが"3Dドット"につながるんですね？

竹内：ええ。あるとき本作開発元のシリコンスタジオさんから「2Dドットを3Dにした絵でゲームを作ってみたい」というアイデアが持ち込まれて、「これだ！」とひらめきました。グラフィックに1つの個性を提示できると私自身感じまして、プロジェクトをスタートさせました。

――始まりは"絵"だったのですね。では、どんな流れでアクションRPGというジャンルに決まったのでしょうか？

竹内：グラフィックのサンプルを見せてもらったときに、「この絵を生かすなら、戦闘は固定画面でなく動く画面がいいですね」という話になりました。必然的に画面切り換えなしでフィールド上で戦闘が繰り広げられるタイプが求められ、A・RPGを作ることに決まりました。

――プロローグでは、元々2Dドットだったドットニア王国が、王様の「これからは3Dの時代じゃ！」という鶴の一声で3Dドット化し、物語の幕が上がります。この始まり方も本作のグラフィックに最高にマッチしていますね。

竹内：「名作のオマージュで満たされたRPGにしよう」という方向性はすぐ固まったのですが、その物語の始まり方が決まるまでは、けっこう苦労したんですよ。当初の案では「最初からこの世界は3Dで、混乱が起こりました」とか、「オモチャの国で起こったお話」とかいろいろあったのですが、「このグラフィックらしい物語としては、なんか違う」という意見が出て、繰り返し練り直すことになりました。最後に、オマージュ（ネタ）を盛り込むのだから「2Dドットを3Dドットにしてみました！」というコンセプトそのものを世界観にしちゃえばいい、というアイデアが出て完成版に行き着きました。"王様の一声ですべてが3Dに！"というのは、私達が経験してきたゲーム業界の流れそのものです。実はこのプロローグは、近年のゲーム全体のパロディでもあるんですね。

開発者イチオシのオマージュとは？　パロディに隠された秘密も公開！

――オマージュの話が出ましたが、みなさんが自分で気にいっているネタには、どんなものがあるのでしょうか？

坪井光士氏（以下、坪井）：私の思い入れがあるのは、個人的にかかわった某歴史SLGのネタです。例えばミニゲームをすべてクリアすると、中国歴史モノの某作で聞いたようなセリフを言われたりします。

――それは芸が細かい！　でも、よほど同作に詳しくないと、気づかないかもしれませんね（笑）。

坪井：「買った人の何人が気づくことやら？」というネタは山ほどあるのですが、私はそれでいいと思っているんですよ。ファミコン全盛期を思い返してほしいのですが、あ

〈用語解説〉本作の魅力を紐解く3つのキーワード

※1：DAIKOKU／YEBIS

シリコンスタジオが独自に開発したミドルウェア。シェーダー／ポストエフェクトなど、リッチなゲーム画面を生成表示する描画エンジン。実在する建物をミニチュアのように見せる写真撮影技術など、リアルなグラフィックをシミュレートできる。ポリゴンで形成されたオブジェが、箱庭感に満ち満ちた絵に生まれ変わる。

※2：本城直季氏

東京都出身の写真家。被写体となる建物や人々が、まるでミニチュアの模型や人形のように見えるという、実に不思議な写真を撮ることで知られている。氏の作品はインターネットでもいくつか閲覧できるので、ピントの合った範囲を意図的に狭めた写真が生み出す"視覚のマジック"を、ぜひ実際に確かめてほしい。

※3：「てんこうげん」

CG（コンピュータグラフィックス）用語の点光源に由来。点光源とは1つの点から光が放たれて、それが四方八方へと広がっていくような光源のこと。余談だが、シェーダー魔法それぞれの名称はこの「てんこうげん」をはじめ、魔法の発動効果から想像させられるプログラム処理の名前をそのまま使用している。

ゲーム界が忘れていたコミュニティを本作で体験してほしいですね。

の頃はネットもなくて攻略のヒントなどが不足ぎみで、ある意味不親切な時代でしたよね。でも、そんな時代だからこそ、プレイヤー同士のコミュニケーションが発達していった側面があったんですよ。学校に行って友達と情報交換したり、「あのダンジョンでこんなことがあったよ」って自慢したり、グチったりする人の輪が自然に作られていた。時代は変わって情報が簡単に手に入るようになりましたから、昔ほどのコミュニティがないのがダメということはありません。でも"そういう話をするのが楽しい"という点は今も昔も変わらないんですよ。本作のパロディにはマイナーなネタが多いのですが、だからこそ「オレ思うんだけど、あれって昔あったゲーム『○○○』のパロディじゃないかな？」とか、憶測を交えていろいろ友達と話すことができます。今のゲーム界で忘れかけられているユーザー同士のコミュニティを本作で提供できたらなと思っているんですよ。

三沢宏行氏（以下、三沢）：それに役立つかなと思う要素の1つに、ローディング画面があります。この画面は68枚すべて、昔発売されたゲームのパッケージのパロディになっているんですよ。開発現場でも「これって、あれでしょ！」って盛り上がりながら描いたんで、読者のみなさんもぜひ"当てっこ"してみてください！　ちなみに私個人の最高傑作は、ツボを持ったあの絵（右上の写真）です。限られた素材で究極の再現度を出せたかなって（笑）。

竹内：私が気に入ってるのは、「はい」と「いいえ」の選択肢でしょうか。この2択が出るシーンでは必ず、「いいえ」のあとにも思わず読んでみたくなるような展開を用意しています。ラスボスと会ったときも、ゲーム界では超有名なパロディを入れています。これは開発初期から「入れたいね」って話していて、こだわって作った演出なので、決戦の前にちょっと寄り道して確かめてみてください！



グラフィックだって一級品！その技術力の高さを検証する

――本作のグラフィックには、ミニチュアで作られた世界を冒険しているような、不思議な雰囲気に満ちています。こういった表現は狙って作り込んでいったのでしょうか？

竹内：このグラフィックは当初から完成版をイメージして作っていったというより、シリコンスタジオさんのDAIKOKU／YEBIS（※1）に導かれて完成させていった、というのが正解ですね。

坪井：本作は2Dドットをもとにした世界ということで、開発スタート当初から"懐かしい雰囲気"をどうしても出したいと思っていました。具体的には「実際にブロックで模型を作って、それを撮影したかのような世界」、そんな箱庭感ですね。

三沢：私達が数年前から注目していた写真家に本城直季氏（※2）という、広告写真などで活躍している方がいらっしゃいます。氏の手にかかると競馬場とか交差点とか実在する被写体が、写真ではあたかもミニチュアみたいに見えてしまうんですよ。DAIKOKU／YEBISでは、この写真を参考にしてカメラのレンズ効果とか、被写体設定、撮影方法などをシミュレートしていて、ゲーム画面の絵をミニチュアっぽく表示できるんです。

――なるほど。ゲーム画面にピントがボヤけた部分があるのは気づいていましたが、その視覚効果までは読み切れていませんでした。この箱庭感は3Dドットだけで表現されたものではなかったのですね。

坪井：ええ。それとDAIKOKU／YEBISでは、湖面の反射とか影とかも自動的に処理してくれるんです。その処理で特に私が気に入っているのが、シェーダー魔法の1つ「てんこうげん」（※3）を使うシーンですね。神官フューエルとの戦闘（左ページ・左側の画面写真参照）なんですけど。点光源によって、影が放射線状に伸びて表示されるゲーム画面はあまり見る機会がないと思います。かなり重い処理をしているんですが、それを感じさせない見ごたえのあるシーンを描くことができました。

「エディターモード」で広がる魅力＆交流を語り尽くす！

――「エディターモード」でキャラを描けるというアイデアもおもしろいですね。

竹内：フロム・ソフトウェアの『アーマード・コア』では自分好みにメカをカスタマイズできます。そういった過去作から、ゲーム中でクリエイトして楽しむという素地がユーザーさんにあるのはわかっていましたから、このシステムは開発初期から入れようと決めていました。

――本作ではセーブ＆ロードすることで、どんなタイミングでもエディットキャラをふくめ、自由にキャラを変更できます。これはキャラをエディットする楽しみを計算して入れた仕様なのでしょうか。



◀ローディング画面の1枚。ツボを手にした勇者（？）の絵だが、あるロボット戦士ACTのパッケージに似ている!?

竹内：もちろんです。もし「キャラを変更するたびに最初からやり直さないといけない」という仕様だったら、さすがに厳しい。本作ではエンディングを見たあとに、ノンビリと収集系を楽しむとか、改めて高難度モード「フロムモード」でゲームを始めるとか、長く遊べるようになっています。たまには気分を変えてキャラをエディットして、また冒険に出かけ直すのもおもしろいものですよ。

坪井：エディターといっても、要は3Dドットを並べていくだけです。専門知識なんかなくても誰でも作れますから、気軽に触ってみてほしいですね。

三沢：ある期待を込めて、剣のなかには「ビームサーベル」なんてのもコッソリ入れてあります。これに似合うあのキャラをぜひ作っちゃいましょう！

竹内：自分で作ったキャラはスクリーンショットに撮って自慢したり、個人ブログにデータをアップして誰かに提供したりと、自由に楽しめます。さっき出た話と絡みますが、ユーザー間のコミュニティをそういう形でも広げてもらえるといいですね。

――本誌で募集している「ドットキャラコンテスト」（詳細は下記参照）へのコメントもお願いします。

三沢：コンテストでは版権関係は禁じ手ですので、さっきの話は忘れてください（笑）。参加者は魔法使いとかエルフなどの定番キャラはもちろん、「ゲーム中の特定の一場面にだけ、バッチリとマッチするキャラ」とか、そんなおもしろいアイデアにも挑戦してみてください！　でも何より、キャラを描くことを楽しんでもらえたら、一番嬉しいですね。

坪井：こうしてお話してきたいろいろな要素ごとに、私たちは昔のゲームが持っている"懐かしさ"とか"直感的なわかりやすさ"にこだわって作り込んでみました。特に当時を知る方には、名作と思わせるぐらいのテイストに仕上げたつもりですので、この"手触り感"を味わってほしいですね。

竹内：今までのゲームとは違うことをやりたいという目的は実現できました。大作RPGとは、まったく違う魅力を提供できたと思っています。冗談でもいいので、ユーザーさんに「もはやポリゴンは古い！」とか、言ってもらいたいものですね（笑）。

この"手触り感"をプレイして感じ取ってください!!

注目企画 あなたが描いたヒーローを大募集！「ドットキャラコンテスト」好評開催中!!

「エディターモード」で描いたオリジナルキャラを募集するコンテストを、本誌とフロム・ソフトウェア、そして姉妹誌「電撃PlayStation」共同で開催中。どんなキャラでも大歓迎なので、右の応募方法をよく読んでメールでドシドシ送ってください！



◀このモードではデフォルトキャラのデータも閲覧可能。参考にしよう。

優秀作に贈る3部門の賞

賞	
フロム・ソフトウェア賞	～最優秀作品賞～
総合的に見て、最も完成度の高い1作品を選出！	
電撃PlayStation賞	～芸術賞～
描画技術であれ、見た目の美しさ（奇抜さ）であれ、アーティスティックな1作品を選出！	
電撃ゲームス賞	～ユーモア賞～
デザインはもちろん動きを含めて、ユニークな1作品を選出！	

各部門入賞者へのプレゼント！

●開発スタッフが作成したオリジナルのキャラクターデータが満載の非売品のCD－ROMをプレゼント！（フロム・ソフトウェア提供）
●「電撃ゲームス」公認の優秀作品として、公式HPで同キャラのセーブデータを配信！（配信期間：入賞者の結果発表から約1カ月間）

お知らせ アスキー・メディアワークスのオリジナルキャラ（計2体）を大好評配信中！詳細はWebサイト「電撃オンライン」でチェックしよう!!

作品の応募方法

メールに書いてほしいこと

お送りいただく応募メールの件名は必ず、「3Dドットキャラコンテスト」としてください！

①あなたの氏名
②ペンネーム（6文字以内）
入賞者発表時に本名での掲載を希望する場合は不要
③郵便番号・住所
④電話番号
⑤連絡のつきやすい曜日・時間帯
⑥オリジナルキャラの名前（8文字以内）
⑦オリジナルキャラのアピールポイント
キャラを作成する際にもとにしたモデルやイメージを、簡単でいいので教えてください！
⑧オリジナルキャラのプロフィール
あなたが想像する、そのキャラの生い立ちや性格などを教えてください！
⑨あなたが一番気に入っているところ
⑩作成時に苦労したところ

セーブデータも添付してネ！

オリジナルキャラのエディットデータファイル

以上をまとめてメールで送ろう!!

応募先のメールアドレス

games-dokusya@ml.asciimw.jp

●締切：2010年1月10日（日曜日）まで!!

結果発表

電撃ゲームス	2月発売号にて発表！
電撃PlayStation	2月発売号にて発表！
電撃オンライン	2月に発表予定！

応募に関するそのほかの注意事項

●1人で何作品送っていただいても構いません　●1通のメールに添付（応募）できる作品は1つまでとします　●ゲーム中の「ベースコピー」機能で呼び出したドット絵データをベースにして、アレンジを加えた作品でも可とします　●既存のゲームやアニメなどの有名キャラクター個人をモデルにしたものは入賞対象外とします　●公序良俗に反すると本誌で判断した作品は入賞対象外とします。例えば、卑猥（ひわい）な印象を与える作品や、特定の人物や団体を非難するような作品はダメです

DRAGON QUEST IX ドラゴンクエストIX 星空の守り人

オーブをゲットしてレア装備を作ろう!!

本編をクリアしたあとも、さまざまな要素でガッツリやり込める『DQIX』の攻略情報を今月もお届け！



ドラゴンクエストIX 星空の守り人			
発売中(7月11日発売)	¥5,980（税込）		
DS	ジャンル	RPG	冒険
	メーカー	スクウェア・エニックス	育成
	備考	プレイ人数：1～4人	協力

ブロス：今回は、特殊な宝の地図である“大魔王の地図”特集です！ クエストでもらえる大魔王の地図を例に“オーブ”を使った錬金について迫ります！

おしょう：大魔王は『DQIX』最強クラスの相手なので、レベルをおもいっきり上げて挑戦しましょう。フォースなどで弱点を突けば、戦いやすいですぞ。

まずはクエストで大魔王の地図をゲット!

アギロホイッスル入手後、アイスバリー海岸の小島に行ってみよう。ほら穴の中で受注できるクエスト「しかばねの　きおく」をクリアすると、「バラモスの地図Lv1」が報酬としてもらえる。この宝の地図の1階にバラモスが待ち構えているので、しっかりと準備を整えてから挑戦しよう!



◀屍（しかばね）を調べることで、クエストを受注することが可能だ。

クエストの報酬で ▼「バラモスの地図」を入手

オーブ入手の秘訣

大魔王から低確率で手に入る、さまざまな色の“オーブ”。これは、錬金で消費することになるが、最強の武具を作ろうとしたり、錬金作成コンプ率100%を目指そうとすると、各色のオーブごとに数十個単位で必要になる。そこで、効率的にオーブを入手するために心がけておきたい、2つのコツを紹介する。

1 オーブ取得に適したレベルの大魔王の地図を用意しよう

大魔王は、戦闘終了後に経験値を与えるとレベルが上昇する。オーブの入手率もそれにあわせて上昇していくが、強くなった大魔王を倒す時間を考えると、高レベルの大魔王はオーブの入手に適さない。そこで、自分のパーティで苦労せずに倒せる程度にレベルを抑えた大魔王の地図を常に1枚キープしておくといい。理想としては、オーブの入手率が上がった直後のレベル9かレベル16がオススメだ。

2「盗賊の秘伝書」の効果を最大限に活用！

大魔王はちいさなメダルを必ず落とすが、ほかの戦利品を落とす可能性は低い。そこで便利なのが「盗賊の秘伝書」の効果「オートぬすむ」だ。大魔王戦ではレアな戦利品の2種類がその対象になるため、これがあるだけでオーブの入手率が格段に上がる。さらに、マルチプレイで「盗賊の秘伝書」を持つ人が複数人いれば、その人数ぶんだけ盗むことができる。非常に有効なので、ぜひ試してみよう！

『DQIII』より バラモス



痛恨の一撃と火属性攻撃に注意

痛恨の一撃を繰り出す攻撃や、「しゃくねつのほのお」といった火属性の技や呪文で攻撃してくる。痛恨の一撃を無効化する「盾の秘伝書」を前衛のキャラに持たせたり、火耐性をもつ防具（みかがみの盾など）を装備しておきたい。さらに「マジックバリア」やフバーハなどで、受けるダメージを軽減できると安心だ。なお、レベル16以上で必ず2回行動、レベル41以上で必ず3回行動するようになる。

DATA (Lv1)	
HP	6500
弱点	氷・ヒャド系

使用する技&呪文

名称	使用Lv
メラゾーマ	1～40
しゃくねつのほのお	1～
イオナズン	1～
いてつくはどう	8～
れんごくかえん	24～
メラガイアー	33～
イオグランデ	57～

戦利品

大魔王Lv	落とす可能性のあるアイテムor地図		
1～8	ちいさなメダル（100%）	ゆうしゃのブーツ（20%）	シルバーオーブ（5%）
9～15		ゆうしゃの服（20%）	シルバーオーブ（6%）
16～99		ムドーの地図Lv1（10%）	

レベル16以上で ▶「ムドーの地図」を入手

『DQVI』より ムドー



守備力を下げて一気に攻めよう

DATA (Lv1)	
HP	6750
弱点	氷・ヒャド系

ムドーは、補助系の技や呪文を頻繁に使う。スクルトや「僧侶の秘伝書」で使える「ひかりのはどう」でルカナンの効果を打ち消し、ルカニやほしくずのつるぎの追加効果でムドーの守備力を下げよう。また、息による攻撃が多いので「マジックバリア」やフバーハで対抗したい。



◀レベル16で覚える「れんごくかえん」など、息の攻撃技の種類は多いようだ。

戦利品

大魔王Lv	落とす可能性のあるアイテムor地図		
1～8	ちいさなメダル(100%)	レイドックブーツ(20%)	イエローオーブ(5%)
⋮	⋮	⋮	⋮
16～99	ちいさなメダル(100%)	ドルマゲスの地図Lv1(10%)	イエローオーブ(6%)

レベル16以上で ▶「ドルマゲスの地図」を入手

『DQVIII』より ドルマゲス



全体的に能力の高い強敵！

DATA (Lv1)	
HP	7000
弱点	土

「超高速連打」で4回攻撃してくるうえ、こちらのキャラを休み状態にする。一方的に攻撃されることもあるため、スーパーリングやエルフのおまもりで休み耐性を上げておきたい。また、すばやさが高いので、ほしふるうでわがあれば、回復役に装備させておこう。



◀鋭い爪で繰り出すラッシュ攻撃が強烈！　呪文のマヒャドも使ってくる。

戦利品

大魔王Lv	落とす可能性のあるアイテム		
1～8	ちいさなメダル(100%)	トロデーンブーツ(20%)	パープルオーブ(5%)
⋮	⋮	⋮	⋮

Check “オーブ”で錬金できるアイテムはどれも超強力!

今回紹介した大魔王が落とす3種類のオーブを利用すると、右のような強力なアイテムが作成可能になる。主な使い道はレアな武器や防具の強化で、もとになる装備は、宝の地図の宝箱やボスから入手可能だ。また、オーブと並んで「しんかのひせき」も貴重なアイテム。1個作るだけでも大変だが、上位素材のいくつかは宝の地図の宝箱でも手に入るので、そちらも狙ってみるといいだろう。

■「しんかのひせき」の作成に必要な材料

必要な材料（個数は上位の素材1個に必要な数）				主な入手方法
しんかのひせき	天使のソーマ（×2）	ほしのカケラ(×2)	ひかりの石(×3)	【拾】グビアナ砂漠、竜の門、【落】おどるほうせき、スターキメラ
			よるのとばり(×3)	【拾】グビアナ砂漠、オンゴリの崖、【落】影の騎士、かまっち
		けんじゃのせいすい（×2）	まほうのせいすい	【買】ツォの浜、船着場など(500G)、【拾】アイスバリー海岸
			まりょくの土	【拾】アユルダーマ島、ダダマルダ山、【落】ヘルジャッカルなど
			花のみつ(×3)	【拾】サンマロウ地方、エルマニオン海岸、ダダマルダ山、【落】ピンクモーモン
		天使のはね（×2）	かぜきりのはね(×3)	【拾】サンマロウ地方、ダダマルダ山
			きよめの水(×2)	【拾】ベレンの岸辺、カズチィチィ山、【落】ガオン
			天使のすず	【買】ツォの浜、カラコタ橋など(90G)、【拾】リッカの宿屋（天使の泉）
	げんませき（×2）	せいれいせき	いかずちのたま(×2)	【拾】アシュバル地方、竜のつばさ地方、【落】くもの大王など
			こおりのけっしょう(×2)	【拾】エルマニオン雪原、エルマニオン海岸、【落】フロストギズモなど
			おかしなくすり	【錬金】レシピ：うるわしキノコ+どくどくヘドロ+うしのふん×3
		超ばんのうぐすり	ばんのうぐすり	【錬金】レシピ：特やくそう+いやしそう+まんげつそう、【落】ベホマスライムなど
			天使のすず	【買】ツォの浜、カラコタ橋など(90G)、【拾】リッカの宿屋（天使の泉）
			めざめの花	【拾】サンマロウ地方、カズチィチィ山、竜の門など
		あやかしそう（×2）		【拾】ヤハーン湿地、西ナザム地方、【落】リビングスタチューなど
	ときのすいしょう			【買】ビタリ海岸の洞くつにいる商人(50,000G)

■3種類のオーブで作成可能になる錬金レシピ

シルバーオーブを使ったレシピ	りゅうせいのつるぎ【剣】	=ほしくずのつるぎ+しんかのひせき+シルバーオーブ
	性能	こうげき力+155、攻撃した相手のしゅび力を下げることがある
	コメットエッジ【ブーメラン】	=メテオエッジ+しんかのひせき+シルバーオーブ
	性能	こうげき力+120
	めいじんのてぶくろ【腕】	=わざしのてぶくろ+しんかのひせき+シルバーオーブ
	性能	しゅび力+10、きようさ+92
	けんじゃの石【道具】	=オリハルコン+さえずりのみつ×3+シルバーオーブ
	性能	戦闘中に使用すると、味方全員のHPを約40～80回復
イエローオーブを使ったレシピ	たいりくくだき【ハンマー】	=オリハルコン+さえずりのみつ×3+シルバーオーブ
	性能	こうげき力+160
	大天使の弓【弓】	=天使の弓+しんかのひせき+イエローオーブ
	性能	こうげき力+154／悪魔系の敵に大ダメージを与えられる
	大天使のローブ【体（上）】	=天使のローブ+しんかのひせき+イエローオーブ
	性能	しゅび力+44、攻撃魔力+34、回復魔力+34／即死系の攻撃に対する耐性が上昇
	おうじゃのブーツ【足】	=えいゆうのブーツ+しんかのひせき+イエローオーブ
	性能	しゅび力+27／装備していると、歩行中にHPが回復する
パープルオーブを使ったレシピ	ミリオンダガー【短剣】	=サウザンドダガー+しんかのひせき+パープルオーブ
	性能	こうげき力+140／誰よりも先に攻撃できる
	ギガントアックス【オノ】	=グレートアックス+しんかのひせき+パープルオーブ
	性能	こうげき力+157／攻撃した相手のテンションを下げることがある
	しゅくふくのかぶと【頭】	=じあいのかぶと+しんかのひせき+パープルオーブ
	性能	しゅび力+44／毒・混乱・幻惑の攻撃に対する耐性が上昇
	ふめつのズボン【体（下）】	=むてきのズボン+しんかのひせき+パープルオーブ
	性能	しゅび力+24、こうげき魔力+10、かいふく魔力+10／踊り・即死系の攻撃に対する耐性が上昇

電撃の守り人 メンバープロフィール

ブロス［男性・スーパースター+1（Lv99）］担当編集。RPGのやり込みが大好きで、編集部内で一番プレイ時間が長い人。

千歳［女性・旅芸人（Lv44）］担当ライター。『DQIX』ではボス運がないらしく、ラスボスに6回くらい負けた。

おしょう［男性・パラディン（Lv99）］本誌編集長。リアルでもゲーム内でもボウズ頭だけど、職業は僧侶ではありません。



電撃ゲームスが贈る
『ドラゴンクエストⅨ』
特設コーナー

ドラ特Ⅸ NINE

第2回

シリーズの垣根を越えて、『DQ』歴代の大魔王達と戦える"大魔王の地図"の入手方法に迫る！

千歳：『DQⅨ』のいろんな情報をお届けする「ドラ特Ⅸ」。今回は、巷でウワサの大魔王の地図の入手方法をご紹介します。

ブロス：大魔王の地図は、❶クエストの報酬、❷一部の大魔王の戦利品、❸アーケードゲーム『ドラゴンクエスト　モンスターバトルロードⅡ』(以下DQMBⅡ)の配信、などで入手できます。現時点で手に入る大魔王の地図は右の10種類です。

おしょう：そのうちの1つ、『DQMBⅡ』に千歳さんが挑戦してきましたぞ！

■現在（11月20日）までに入手可能な大魔王の地図

種類	地図名
クエスト関連	バラモスの地図
大魔王の地図関連	ムドーの地図
	ドルマゲスの地図
???	竜王の地図
	デスピサロの地図
	ミルドラースの地図
『DQMBⅡ』関連	シドーの地図（11月12日で配信終了）
	デスタムーアの地図
	エスタークの地図（11月12日で配信終了）
	ゾーマの地図（11月13日より配信中）



『DQMBⅡ』との"超連動"で大魔王が続々降臨中!!

ドラゴンクエストモンスターバトルロード

『DQMBⅡ』で大魔王戦まで進むと、大魔王の地図がゲットできる！　大魔王戦で筐体上部にあるドラゴンの目が赤く点滅しているときに「すれちがい通信」を行うと、筐体の画面に登場している大魔王の地図を入手することが可能だ。手に入る大魔王の地図は稼動内容によって変わり、現在は『DQⅢ』の大魔王「ゾーマの地図」などが配信されている。


▲1回戦、決勝戦を勝ち抜き、まれに出現する魔王に勝つと挑戦可能に!!

ドラゴンクエスト モンスターバトルロードⅡ
第六章 すべてを滅ぼす者

●スクウェア・エニックス
●1プレイ¥100
（1プレイにつきカード1枚を提供）

『DQMBⅡ』ってどんなゲームなの？

『DQMBⅡ』は、プレイヤーが『DQ』シリーズのモンスター達とチームを組んで、対戦相手のライバルチームと熱い戦いを繰り広げるカードゲームだ。モンスターカードのほか、武器や防具などのアイテムカードもあり、プレイヤーは装備する武器によって職業を変更できる。さらに冒険の書（ICカード）があれば、バトル勝利時に経験値がもらえ、職業のレベルを上げることが可能。全国大会も開催されている大人気アーケードゲームだ！



あのモンスター達とカードで戦える!!

アーケードでも『DQ』はハズせない!!

体験プレイスタート！　気になる結果は!?

じつは以前から興味があったので、喜び勇んでプレイして参りました！　ゲームセンターで筐体の前に座り、お金を入れると、まず筐体の左下からカードが1枚出てきました。『DQMBⅡ』ではカードはプレイ前にもらえるのです。さて画面を先に進め、さっそく先ほど受け取ったカードを筐体に読み込ませます。もしカードが足りないor持っていなくても、案内役のモリーさんが貸してくれますよ。エリミネーターと借りたスライム&プレイヤーでチームができあがり、各キャラの攻撃方法を選択していきます。筐体の赤いボタンと青いボタンが各キャラの2つの技に対応しているので、使いたいほうを選べばOKです。すると、今回の対戦相手となったばくだんいわとスモールグール、そしてクックルーとバトルスタート！　いきなり先手をとられて、スモールグールが「ちょうはつ」を使ってきました。長い舌をべろべろと出してこっちを挑発してきます。この動作、かなりムカつきます(笑)。そして次はこちらのスライムの「スラ・ストライク」が発動。『DQMBⅡ』では技を繰り出すときに、画面にボタンが表示されたタイミングで筐体の同じ色のボタンを押します。「スラ・ストライク」だと赤いボタンをプッシュ！　このとき同時に剣の柄をひねると"ゆうき"が画面右下のオーブに溜まり、このオーブがいっぱいになると「とどめの一撃」という大技が使えるのですが、残念ながら今回のバトルでは溜められませんでした。ですが、「スラ・ストライク」とエリミネーターの「いわなげ」で相手のHPを順調に減らせて、1回戦は見事圧勝！　そのまま決勝戦に進みました。そして次の相手はゴーストとメイジキメラに加え、きとうしが登場。HPがそんなに高くないから勝てるかな？　と思っていたらメイジキメラの「デイン」と、きとうしの「イオラ」で減っていたこちらのHPを容赦なく削られ、あえなく敗退。決勝戦に進出するときにHPは少しだけ回復していたのですが、ちょっと厳しかったです……。その後も何回か挑戦しましたが、どのバトルも減ったHPをカバーできず、決勝戦で負けてしまいました。出てきたカードで攻撃面はアップできたのですが、みのまもりを強化できなかったのが敗因ですかね。大魔王どころか魔王にすら会えないという散々な結果に……。トホホ。（千歳）


▶メイジキメラ、しにがみのきし、エリミネーター、リザードマン、ゆうわくの剣の5枚のカードをゲット。

配信クエスト情報 11/6〜11/20　ついに箱舟のヒミツが明らかに……!?

11月上旬〜中旬に配信されたクエストは全部で3つ。そのうち2つがストーリークエストとなる。どれもサンディが活躍するクエストなので必見!?

■配信クエストリスト（※黒字＝通常クエスト、赤字＝ストーリークエスト）

配信日	No.	クエスト名	クエスト発注場所	本編クリア以外の発生条件
11/6	149	まぼろしの樹のなぞ	サンマロウ	クエスト148クリア
11/13	150	世界滅亡!?	天の箱舟	クエスト149クリア
11/20	151	ワケあり商人	ビタリ海岸の高台	―

No.150 世界滅亡!?



◀箱舟の3輌目で途方に暮れているサンディ。彼女の依頼から、天の箱舟の「開かずの扉」の謎が明らかになる……!?

No.149 まぼろしの樹のなぞ



▶サンマロウの研究者から、雨の島にあるまぼろしの樹の資料を探して欲しいと頼まれる。手がかりを求めて雨の島に行ってみると……。

No.151 ワケあり商人



▶商人の男から珍しいものを持ってきてほしいと頼まれる。どうやらそれは、あの学院で手に入るレシピから作れるものらしいが…？

スペシャルゲスト情報

スペシャルゲスト・フローラの装備をチェック♥

『DQⅤ』に登場するフローラ。お嬢様らしくおしとやかだが、じつは結構なミーハーらしく、スーパースターで会いに行くと黄色い声をあげて喜んでくれるうえ、装備までもらえる！



◀家族に黙って、こっそりとリッカの宿屋にやって来たらしい。



◀流れるように美しいロングヘアと清楚なスカートが◎！

11月13日（金）からは『DQⅡ』のサマルトリアの王子が配信中!!



▶王子は「クッキー」という名前でリッカの宿屋に遊びに来るようだ。

ただいま絶賛プレイ中!!

今回は趣向を変えて、上のレポートのこぼれ話を語ります。カードには、SPカードという『DQ』シリーズのキャラが必殺技を使って、プレイヤーを手助けしてくれるものもあります。技によっては戦況を大きく変えることもできるとか。また『DQMBⅡ』は小さいお子さんに人気が高く、親子2人で協力して遊んでいる方も多いようです。実際、私がプレイしに行ったときも、先にお父さんと娘さんが仲良く遊んでいらっしゃいましたよ。
（千歳／『DQMBⅡ』プレイ回数5回）



今号はバージョンアップ情報&獣使いのあれこれをチェック!

11月10日のバージョンアップ情報に加えて、全27体の呼び出しペットの特殊技データ一覧を一挙公開。さらに旅団の獣使い3人+3匹がアノNMに挑む!



FINAL FANTASY® XI ONLINE
ファイナルファンタジーXI
ジラートの幻影™ プロマシアの呪縛™
アトルガンの秘宝™ アルタナの神兵™

FINAL FANTASY XI ファイナルファンタジーXI		
発売中(2002年5月16日発売)	¥6,090(税込/※1)+月額¥1,344(税込)	
MULTI ジャンル	RPG(MMORPG)	冒険
メーカー	スクウェア・エニックス	協力
備考	オンライン専用	

今号の記事に登場する旅団員

名前…Peaberry(団長)
種族…タルタル(♂)
職業…シーフ75/忍者37
『シャントット帝国の陰謀』効果で、闇のクリスタルが高騰! 稼ぎどきでしたが身動きできず……。トホホ。

名前…Suzune
種族…ミスラ
職業…獣使い75/白魔37
「しじをさせろ」はソロでの活動より、獣使いパーティで有効そうな感じですかねぇ?(´ω`)

名前…Myiko
種族…ミスラ
職業…赤魔75/白魔37
今回の獣使いのジョブ調整は、私的にはかなりの強化だと思うのですが、皆さまはどうお考えでしょう。

Suzune:待ちに待った、獣使いの調整ですね(`・ω・´)
Myiko:まずはバージョンアップの全体をお届けするのがスジですね。
団長:今号は11月の最新バージョンアップ情報を中心にお届けしますよ。

そして、旅団パラダイスはバージョンアップで新アビリティが追加された獣使いの特集です。
さらに「しじをさせろ」の検証ついでに、獣使い3人がバタリアのあのNMに挑戦してみました!

11月10日バージョンアップ最新情報をお届け!!

今回のバージョンアップは獣使い、狩人、召喚士のジョブ調整に加えて、新たなアルタナクエストが実装。そのほかにも、MMMの新メイズや、チョコボレースの新報酬の追加など盛りだくさん!

●ジョブ調整・召喚士

レベル55で修得する、新たなペットコマンド「神獣の加護(再使用時間5分/効果時間2時間)」が追加された。これは召喚獣の力を抑えることにより、召喚獣から一定の範囲内にいるパーティメンバーがそれぞれの召喚獣に応じた加護の効果を得られるというもの(加護の効果一覧は下表参照)。このときパーティに召喚士が複数いる場合は、異なる召喚獣の加護の効果を同時に受けられるが、同一の加護の効果を重複して受けることはできない。

・「神獣の加護」の効果は?

気になる加護の効果は召喚魔法スキルで変動し、さらに召喚獣を召喚している時間が長いほど効果が上がる。時間あたりの効果の上昇は加護ごとに異なるが、加護の効果が最大に達する時間は約1分ほどで共通のようだ。レベル75の召喚士(召喚魔法スキル279)の場合、「カーバンクルの加護」のリジェネ効果は最大で12HP/3秒。「ディアボロスの加護」のリフレシュは最大で3MP/3秒。「タイタンの加護」の防御力アップは+57だった。さらに「神獣の加護」は召喚獣の維持費を軽減(−2)する効果もある。ただし、「神獣の加護」はパーティに有用な効果をもたらす半面、効果中は履行技や通常攻撃のダメージが減り、受けるダメージも大きくなるなど、召喚獣の能力が制限される点には注意が必要だろう。



◀「神獣の加護」は便利な効果が多いが、召喚獣の攻撃能力を下げてしまう。使いどころには注意したい。

■「神獣の加護」効果一覧

神獣の加護	加護の効果
カーバンクルの加護	リジェネ
イフリートの加護	ダブルアタック率アップ
シヴァの加護	魔法攻撃力アップ
ガルーダの加護	回避率アップ
タイタンの加護	防御力アップ
ラムウの加護	クリティカル率アップ
リヴァイアサンの加護	魔法命中率アップ
フェンリルの加護	魔法回避率アップ
ディアボロスの加護	リフレシュ

●ジョブ調整・獣使い

専用のアイテムを使用して呼び出す「呼び出しペット」に限り、レベル25で修得する「ほんきだせ」が「しじをさせろ」に変更。これにより、呼び出しペットが使用する特殊技を自由に選択できるようになった。なお、「しじをさせろ」で特殊技を使用するためには、呼び出しペットのTP(100%以上)とChargeが必要で、それらを消費することで特殊技が発動する。なお、使用する特殊技ごとに必要なCharge数はそれぞれ異なる(呼び出しペットの特殊技と必要Charge数は右ページを参照)。

・Charge数について

ペットを呼び出し時は獣使いのレベルに関係なく、Charge数がためることのできる上限である3になっている。また「しじをさせろ」を使いChargeを消費すると1分ごとにChargeが1ずつたまるというシステムだ。



◀「しじをさせろ」を使うことで、特殊技を選択できるようになり戦術の幅が格段に広がった。

●ジョブ調整・狩人

狩人のジョブ調整は以下の3つ。①「ベロシティショット」の効果時間がこれまでの5分から2時間に延長。再使用時間はこれまでどおり5分となっている。②「エンドレスショット」は、これまでアビリティ使用後に行った最初の攻撃が当たらなかった場合も、その効果が失われたが、アビリティ使用後の最初の攻撃が当たるまではその効果が持続するように変更。なお、効果時間自体は今までと同じ1分。③「カモフラージュ」の効果時間中は遠隔攻撃によるダメージによる、敵対心の上昇が抑えられるようになった。さらに遠隔攻撃を行った際に「カモフラージュ」の効果が切れず、インビジの状態が持続する場合もある。

●その他バージョンアップ要素

・追加シナリオ『シャントット帝国の陰謀』がプレイ可能に。
・『アルタナの神兵』3国連続クエストの続編が追加。
・モブリンズ メイズモンガーに新たなメイズバウチャーとメイズルーン、報酬が追加。また、MMM駆除部に関しては出現するモンスターの種類が増え、不要なメイズルーンはNPCをとおしてモブリンマーブルと交換できるように。
・チョコボレース1位〜3位の入賞報酬としてもらえるチョココインの枚数が増加。
・チョコボレースの報酬に、チョココイン150枚で交換できる勝負服(8種類)が追加。
・チョコボレースの開催スケジュールの調整。
・ドラギーユ城/大工房/天の塔にウェディングサポート専用のNPCが設置。また、結婚式関連のアイテムはNPCのそばにある宝箱から購入が可能(上記サービスは11月18日以降の新ウェディングサポート開始以降に利用可能)。
・クエスト「ハラキリ」の対象となる魚が追加。
・エルディーム古墳〔S〕のいくつかの扉が、常時開いてるように変更。
・プレイヤーが特定の装備でフェローを呼び出した場合、フェローが同じ装備を身につけるシステムに関して、その装備の種類が追加。
・カンパニエバトル中に、各獣人拠点でテンポラリアイテムを配布していた補給部隊NPCが出現しないように変更(カンパニエ審理官は、これまで同様にテンポラリアイテムを配布)。
・ボスディン氷河〔S〕とザルカバード〔S〕でのユニオンで、獲得できる戦利品に新アイテムが追加。
・多数のエリアに、新たなノートリアスモンスターが追加。
・ザルカバード〔S〕の出現モンスターの一部の配置の調整。
・遠隔攻撃の成功時のメッセージに「!!」「!」「。」がつくようになり、遠隔攻撃の適性距離を判断しやすいようになった。ただし、攻撃失敗やクリティカル時のメッセージの変更はない。
・学者のアビリティ「以逸待労の計」の調整。対象にかかっている計略の効果時間が一定時間未満の場合、「以逸待労の計」を使用できないようになった。また、一部のノートリアスモンスターに「以逸待労の計」に対する耐性が追加された。
・新たな装備品、調度品の合成レシピが追加。
・ジュノ下層の天晶堂に設置された宝箱から、全追加シナリオの購入者に対する特典アイテム"ネクサスケープ"が入手可能に。
・チャットフィルターに、不適切と判断された言葉を含むTellとShoutを遮断する項目が追加。



◀チョココインと交換できる勝負服。普段着としてもいい感じのデザインが全8着。ぜひ入手したい!

・勝負服について

勝負服は、各国のチョコボサーキット入口のNPCからチョココインと引き換えに交換できる。なお、勝負服は【橙】【黒】【紫】【空】【青】【赤】【白】【緑】の8種類で、「チョコボ騎乗時間+10」などそれぞれ性能が異なる。

●11月下旬のバージョンアップについて

特殊効果を秘めた「エヴォリス」という新物質を装備品と錬成することで、さまざま能力を付加したオリジナルの装備品を作成可能になる。

・錬成について

錬成とは、錬成窯と呼ばれる専用の窯を用いて、1名〜6名のプレイヤーが協力し、1つのアイテムを作り上げる新しい合成のこと。従来の合成と異なる特徴として、複数の属性力をバランスよく調整する必要がある。ただし錬成は制御が複雑なため、トラブルも起こりうる危険な合成でもある。このため、複数のプレイヤーが力を合わせて行うことが重要になりそうだ。また、新たに錬成スキルも追加される(錬成を繰り返すことで上がる)。

・錬成を行うには

特定の街には錬成を行うためのプレイヤー共用の錬成窯(下の写真参照)が設置されており、そのそばのNPC・Synergy Engineerから錬成に関する情報を聞くこともできる。また、クエストをクリアすると、特定のフィールドで専用アイテムを使用して錬成窯を呼び出すことも可能になる。呼び出した錬成窯を用いれば共用の窯を使用しなくても錬成ができる。

・錬成によってできること

錬成によって、装備品に紋様を刻みこんだり「エヴォリス」の装備品への定着が可能。また、紋章を刻んだ装備品を元に戻すことや、今までにないエヴォリス専用の装備品などを作り出すこともできる。

・エヴォリスとは

エヴォリスは、特定の街に設置されているHunt Registry(赤い本)から受けられるNM討伐クエストの報酬として入手できる。また、エヴォリスには属性・形状・サイズがあるほか、「マイティストライク:使用間隔−1」や「片手斧ウェポンスキル:攻+6」などの特殊効果を有したものが存在する。

・錬成時のトラブル

錬成過程の特定の属性力の高めすぎによる属性力漏れや、窯内部の不純物の蓄積による爆発事故などが発生することがある。とくに爆発事故は、錬成窯を操作するプレイヤーと錬成窯自体にダメージを与えるので注意。



◀特定の街に配置された錬成窯とNPC。このほか、専用アイテムとして携帯用の錬成窯も存在するようだ。

きまぐれ 電撃の旅団編集新聞 旅団パラダイス

編集長 Uri　記者 団長　Suzune

バージョンアップがらみの獣使い特集ということで、新アビリティ「しじをさせろ」の調査をやってみました！

「しじをさせろ」で使える特殊技はCharge数が必要になりますが、よく使う特殊技の多くは低コストなのでいいですね～。

特殊技を選んで使えるようになって、まさに“獣使い”な感じになりましたね！

全呼び出しペットの特殊技に必要なCharge数

今回のジョブ調整の目玉の一つ「しじをさせろ」。これによって使える呼び出しペットの特殊技と、ペットに特殊技を使わせるために必要なCharge数を一覧にまとめてみた。なお、いくつかのペットは通常のモンスターと異なり、使用しない特殊技がある。なので「よびだす」で呼び出すペットがどの特殊技を使うのか覚えておこう。



名称(NQ)	❷ Hare Familiar(野兎のしもべ)/噂の人参汁		
名称(HQ)	Keenneerd Steffi(早耳のシュテフィー)/噂の人参汁		
種族	❸ ウサギ族/ビースト類	❹	90分
装備可能レベル	❺ 23／レベル43	レベル上限 ❻	ル35／レベル55

特殊技	効果	必要Chage数
土煙 ❼	土属性ダメージ、追加効果：暗闇 ❽	0 ❾
爪旋風脚	自身中心範囲にダメージ	
フットキック	ダメージ	0

❶外見。基本的にNQ、HQともに同じ（ただし、クラブ族のペットのみ異なる）／❷名称と呼び出しアイテム／❸種族／❹呼び出し時間／❺呼び出しアイテムが装備可能になるレベル（左はNQ、右はHQ）／❻ペットのレベル上限（左はNQ、右はHQ）／❼使用することのできる特殊技／❽特殊技の効果／❾「しじをさせろ」に必要なCharge数。

※自身＝呼び出しペット自身



名称(NQ)	Hormunculus（ホムンクルス）／錬金術師の水		
名称(HQ)	－		
種族	マンドラゴラ族／プラントイド類	持続時間	60分
装備可能レベル	レベル23	レベル上限	レベル75



名称(NQ)	Flowerpot Bill（植木鉢育ちのビル）／腐葉土		
名称(HQ)	Flowerpot Ben（植木鉢育ちのベン）／高級腐葉土		
種族	マンドラゴラ族／プラントイド類	持続時間	60分
装備可能レベル	レベル28／レベル51	レベル上限	レベル40／レベル63

特殊技	効果	必要Chage数
スクリーム	自身中心範囲にMNDダウンの効果	1
種まき	ダメージ、追加効果：VITダウン	1
ヘッドバット	ダメージ	1
リーフダガー	ダメージ、追加効果：毒（※2）	1
夢想花	自身中心範囲に睡眠の効果	2

※2ホムンクルスのみ使用可能



名称(NQ)	Flytrap Familiar（フライトラップのしもべ）／飛蝗汁		
名称(HQ)	Voracious Audrey（大喰らいのオードリー）／騒がしい飛蝗汁		
種族	フライトトラップ族／プラントイド類	持続時間	60分
装備可能レベル	レベル28／レベル53	レベル上限	レベル40／レベル65

特殊技	効果	必要Chage数
サペリフィック	自身中心範囲に睡眠の効果	1
パルジィパレン	対象に麻痺の効果	1
グロオーサケス	前方範囲にスロウの効果	2



名称(NQ)	Funguar Familiar（ファンガーのしもべ）／苗床		
名称(HQ)	－		
種族	キノコ族／プラントイド類	持続時間	60分
装備可能レベル	レベル33	レベル上限	レベル65

特殊技	効果	必要Chage数
スポア	対象に麻痺の効果	1
フロッグキック	ダメージ	1
オドリタケ	ダメージ、追加効果：病気	2
シビレタケ	ダメージ、追加効果：麻痺	2
マヨイタケ	ダメージ、追加効果：毒	2
サイレスガス	前方範囲に闇属性ダメージ(残りHP依存)、追加効果：静寂	3
ダークスポア	前方範囲に闇属性ダメージ(残りHP依存)、追加効果：暗闇	3



名称(NQ)	Mayfly Familiar（蜻蛉のしもべ）／蟲汁		
名称(HQ)	Shellbuster Orob（甲羅破りのオロブ）／クゥダフ風蟲汁		
種族	フライ族／ヴァーミン類	持続時間	60分
装備可能レベル	レベル33／レベル53	レベル上限	レベル45／レベル65

特殊技	効果	必要Chage数
カースドフィア	対象を中心範囲に水属性ダメージ	1
毒液	前方範囲に水属性ダメージ、追加効果：毒	1



名称(NQ)	Beetle Familiar（甲虫のしもべ）／樹液		
名称(HQ)	Panzer Galahad（重装甲のガラハッド）／絹い樹液		
種族	甲虫族／ヴァーミン類	持続時間	60分
装備可能レベル	レベル38／レベル63	レベル上限	レベル50／レベル75

特殊技	効果	必要Chage数
スポイル	対象のSTRダウン	1
パワーアタック	ダメージ	1
ライノアタック	ダメージ、追加効果：ノックバック	1
ライノガード	自身の回避率アップ	1
高周波フィールド	前方範囲に回避率ダウンの効果	2



名称(NQ)	Antlion Familiar（アントリオンのしもべ）／蟻人汁		
名称(HQ)	Chopsuey Chuck（切り裂きチャッキー）／薫る蟻人汁		
種族	アントリオン族／ヴァーミン類	持続時間	30分
装備可能レベル	レベル38／レベル63	レベル上限	レベル50／レベル75

特殊技	効果	必要Chage数
サンドピット	対象にバインドの効果	1
M．バイト	ダメージ	1
サンドブラスト	自身範囲に暗闇の効果	2
ベノムスプレー	前方範囲に水属性ダメージ、追加効果：毒	2



名称(NQ)	Diremite Familiar（ダイアマイトのしもべ）／血汁		
名称(HQ)	Lifedrinker Lars（吸血ポンプのラーズ）／澄んだ血汁		
種族	ダイアマイト族／ヴァーミン類	持続時間	60分
装備可能レベル	レベル43／レベル63	レベル上限	レベル55／レベル75

特殊技	効果	必要Chage数
グラップル	前方範囲にダメージ	1
スピニングトップ	自身中心範囲にダメージ	1
ダブルクロー	ダメージ	1
F．ホールド	前方範囲にスロウの効果（ヘイストで上書き不可）	2



名称(NQ)	Crab Familiar（陸ガニのしもべ）／魚汁		
名称(HQ)	Couier Carrie（運び屋のキャリー）／魚油汁		
種族	クラブ族／アクアン類	持続時間	30分
装備可能レベル	レベル23	レベル上限	レベル55／レベル75

特殊技	効果	必要Chage数
バブルシャワー	前方範囲に水属性ダメージ(残りHP依存)、追加効果：STRダウン	1
ビッグシザー	ダメージ	1
メタルボディ	自身にストンスキンの効果	1
シザーガード	自身の防御力アップ	2
バブルカーテン	自身にシェルの効果	3



名称(NQ)	Amigo Sabotender（アミーゴサボテンダー）／太陽の水		
名称(HQ)	－		
種族	サボテンダー族／プラントイド類	持続時間	20分
装備可能レベル	レベル75	レベル上限	レベル75

特殊技	効果	必要Chage数
ニードルショット	ダメージ	1
針千本	自身範囲に合計1000ダメージ	3



名称(NQ)	Lizard Familiar（トカゲのしもべ）／腐肉汁		
名称(HQ)	Coldblood Como（冷血なるコモ）／冷めた腐肉汁		
種族	トカゲ族／リザード類	持続時間	60分
装備可能レベル	レベル33／レベル53	レベル上限	レベル45／レベル65

特殊技	効果	必要Chage数
体液分泌	自身の回避率アップ	1
テイルブロー	ダメージ、追加効果：スタン	1
ファイアボール	対象範囲に火属性ダメージ	1
ブレインクラッシュ	ダメージ、追加効果：静寂	1
ブロックヘッド	ダメージ、追加効果：ノックバック	1
超低周波	前方範囲に回避率ダウンの効果	2



名称(NQ)	Eft Familiar（エフトのしもべ）／土竜汁		
名称(HQ)	Ambusher Allie（待ち伏せのアリー）／元気な土竜汁		
種族	エフト族／リザード類	持続時間	60分
装備可能レベル	レベル33／レベル58	レベル上限	レベル45／レベル70

特殊技	効果	必要Chage数
ガイストウォール	自身中心範囲の魔法効果を1つ消去	1
サイクロテール	自身範囲にダメージ	1
ナビングノイズ	前方範囲にスタンの効果	1
ニンブルスナップ	ダメージ（3回攻撃）	1
トクシックスピット	対象に水属性ダメージ、追加効果：毒	2



名称(NQ)	Hare Familiar（野兎のしもべ）／人参汁		
名称(HQ)	Keenneerd Steffi（早耳のシュテフィー）／噂の人参汁		
種族	ウサギ族／ビースト類	持続時間	90分
装備可能レベル	レベル23／レベル43	レベル上限	レベル35／レベル55

特殊技	効果	必要Chage数
土煙	前方範囲に土属性ダメージ、追加効果：暗闇	1
爪旋風脚	自身中心範囲にダメージ	1
フットキック	ダメージ	1



名称(NQ)	Sheep Familiar（大羊のしもべ）／草汁		
名称(HQ)	Lullaby Melodia（子守唄のメロディア）／歌う草汁		
種族	大羊族／ビースト類	持続時間	60分
装備可能レベル	レベル23／レベル43	レベル上限	レベル35／レベル55

特殊技	効果	必要Chage数
シープチャージ	ダメージ、追加効果：ノックバック	1
頭突き	ダメージ	1
シープソング	自身中心範囲に睡眠の効果	2
レイジ	自身にバーサクの効果	2



名称(NQ)	Tiger Familiar（剣虎のしもべ）／肉汁		
名称(HQ)	Saber Siravarde（剣のシラヴァード）／温かい肉汁		
種族	剣虎族／ビースト類	持続時間	60分
装備可能レベル	レベル28／レベル51	レベル上限	レベル40／レベル63

特殊技	効果	必要Chage数
クローサイクロン	前方範囲にダメージ（2回攻撃）	1
レイザーファング	ダメージ	1
咆哮	自身中心範囲に麻痺の効果	2

3人と3匹が行く！

今回はバージョンアップに合わせて Myiko ＋3匹 Suzune Emanyuer の3人が甲虫王者に挑む！



獣使いの新アビリティ「しじをさせろ」の追加により、獣使いの戦術の幅はどれくらい広がったのだろうか？　その検証を兼ねて、獣使いのEmanyuer、Myiko、SuzuneがバタリアГ丘陵のHNM・Lumber Jackに挑戦してみた。しかし、ただ挑戦するだけではおもしろくない。相手が虫というなら、こちらも虫！　ということで甲虫族の呼び出しペットのPanzer Galahad（重装甲のガラハッド）をチョイス。バタリア丘陵で甲虫王者の地位を賭けた戦いの火蓋が切って落とされる！　まず3体のペットにそれぞれ攻撃命令を出すと同時に、本人たちも攻撃に参加。ペットのTPがたまりしだい、Suzuneが「しじをさせろ」でターゲットを取ったペットに「ライノガード」を使わせ、ペットの防御を固めさせる。Myikoはターゲットを取っていない自分のペットに「スポイル」を使わせて、Lumber Jackの攻撃力（STR）を低下。Emanyuerは自分のペットがターゲットを取ったときに備えて、「ライノガード」でペットの防御を固めていった。なお、今回のように獣使いが2人以上でパーティを組んで戦う場合は、それぞれが使わせる特殊技を分担したり、呼び出しペットをそれぞれ変えることで、通常のパーティのような役割分担ができ、効率的な戦術も可能になる。なお、戦闘自体は、ストンガⅣを数回受けたものの順調に進み、最後にSuzuneのペットが倒されたが危なげもなく勝利。このように「しじをさせろ」があれば特殊技の発動が運に左右されなくなるため、十分に獣使いの戦術の幅を広げてくれるアビリティになりそうな印象を受ける結果となった。



▶中央がバタリアの甲虫王者Lumber Jackさん。かつては最強の甲虫族だったが、最近は……



◀戦利品はオヤクソクどおり。だが、このマントは店売り価格が意外と高い。

まったく危なげなく勝利！

今号の欄外編集後記　こんにちは、人に仕事をやらせてタダ飯食う旅団パラダイスの編集長Uriです。今回の大ネタ、召喚士ェアーンド獣使いのジョブ調整キター！　と言っても獣使い75歳にしてペットを「よびだす」した経験が1回しかないという超ビギナーなのでどこがどう変わったのかはよくわからないけど、召喚士はよくなった気がする！　でも基本ソロなのであんま恩恵なかったりするんだよ。

電撃PlayStation創刊15周年！ 旅団も記念企画を計画中！

バージョンアップ速報



細かく操る



▲電撃PS Vol.460（11月27日発売）にて掲載！

~勇猛果敢な漢たちの熱烈ドラマ~

下剋上列伝 第1回

HALO 3 ODST

これは2名の新兵がマルチプレイをイチから始め、猛者を目指して成長記録を残していく物語である。お互い競いつつも協力し合い、願わくば頂点！

Halo 3:ODST
- ●マイクロソフト ●Xbox 360
- ●発売中(9月25日発売)
- ●STG ●¥7,140(税込)
- ●プレイ人数:1~16人/オンライン対応

PROLOGUE

2つの凶星「ロスト・デンジャラスコンビ」結成

時はさかのぼり数週間前——
攻略記事のために『Halo 3: ODST』をプレイしていたオレ（五郎）は、ファイアファイトでコヴナントどもをひたすら陵辱していく毎日を過ごしていた。すると、背後になにやら異様な気配。振り向くとそこには、捨て犬のように目を輝かせる1人の若者がいた。のちの相棒となる坊やである。その若者はプレイを中断するなり、すかさず声をかけてきた。

「ウホッ!　なんだかおもろそうスね」

一瞬、なぜか不愉快になったオレだが、すぐに我に返り、マルチプレイのおもしろさを伝えると、若者はぜひとも一緒にプレイしたいと熱望。こうして、2つの凶星が戦場に放たれたのである。

キャラクター紹介

エントリーNo.1



GoroS 2000
ニックネーム:五郎

プロフィール

本シリーズのマルチプレイを『2』で経験している偽りの実力派プレイヤー。当時のHalo業界では"南国の巨人"の異名で恐れられていたとか、いないとか。

エントリーNo.2



emmanyuell
ニックネーム:坊や

プロフィール

Haloに触れて、FPSの世界に一歩足を踏み出し始めた若者。この連載を機に、今まで踏みこめなかった、マルチプレイデビューを果たそうと画策する。

BATTLE パート 意気揚々と挑んだのは四面楚歌のデスマッチ!

- ●モード:RUMBLE PIT(ソーシャルマッチ)
- ●ルール:最大8人による個人戦
- ●勝利条件:1プレイヤーが25キル達成

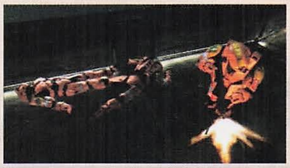


五郎

手始めにソーシャルマッチ……ってアレ?

ドーモ。本日の生贄第1号もとい、これから『Halo3』の戦場を紅く染めてやろうと参戦を決意した五郎です。まず手始めになんとなく弱そうな雰囲気のあるソーシャルマッチの個人戦（Rumble Pit）に突撃しました。しましたが……はっきりいってソーシャルマッチというか、『Halo』のマルチプレイを完全にナメていましたね。いくら『Halo 2』からのブランクが長かった（ここ重要）とはいえ、ここまで一方的にやられるとは思ってもいなかっただけに非常にくやしいです。

戦いの内容を簡単にいうと、「生きている時間のほうが短いのでは?」というほどの見事なやられっぷりでした。敵に遭遇=死。これはまだいいほうの死に方で、こちらに気づいていない敵を見つけて「しめた!」と思いきや、何者かによって背後から暗殺（後ろから殴られた）。それならばとピョンピョン飛び跳ねながら移動していたらスナイパーライフルの「タァーン!」という銃声とともに宙を舞うなど、ただただやられていることが多く、尋常じゃない早さで自分の屍が次々と量産されていきました。しまいには、「アレ?　オレだけ狙われてる?」と、自分に都合のよい勘違いをするほど。それでも、結果的に0キルってわけではなく、少しは倒せましたよ。とはいえ、すでに誰かと戦って弱り切ったところ（シールドがはがれた状態）を、おいしくいただいた数キルのみですがね……。そして、1戦目のソーシャルマッチを終えて、戦った人たちの情報を覗いてみたら、なんていうかスゴイの一言。自分よりも何千、何万以上といった戦闘を経験したツワモノばかりではありませんか!　これではフルボッコにされるのも当然ですよ。結果にも納得がいきます（自己解決）。と、言い訳はさておき、このままでは頂点なんて到底ムリな話なので、すぐになんとかせねばなりませんな。



◀戦場にはピンク色の屍ばかりが散乱した。



坊や

きっとランクマッチよりはヌルいはず……ッ!

コヴナント相手ではそれなりの腕前だと思っていたので、なんだかんだで結構勝てちゃうんじゃ!?　と思っていた自分を襲ったのは、開始からわずか7秒での死という現実。マップの状況を把握しようと、周りを見回していたら、上から降ってきた相手にあっけなく倒されました。「きっと…いや絶対に、今のは運が悪かったのだろう。次はこうはいかない!」と言い聞かせながら歩いていると、目の前にロケットランチャーが落ちているではありませんか！　リベンジをしようと手に取ろうとしたところで、その様子の一部始終を見ていた相手に暗殺されました。そうしているうちに、開始から2分ですでに5デス0キルという体たらく。さらに、この後も続いた非情なデスの繰り返しに、どこかオフの延長線くらいに思っていた自分の認識は完全に間違っていたことを悟りました。しかし、だからといって1キルもできないまま、相手のいいカモになるような事だけはしたくない……。自分とスコアの近い相手を狙って動きました。気づかれないよう慎重に近づいて、相手がロケットランチャーに気をとられている時の不意をつき、「あれ、この状況どこかでみたような」と思いつつも、なんとか1キルゲット!（直後に暗殺されました）。その後は漁夫の利によって生まれたチャンスを生かす……ことはできず、やっぱり死にまくり。結局、合計キル数は1、デス数はなんと16というさんざんな結果となりました……。開始当初のお気楽ムードが一転して、不安で心が折れそうに……。プレイヤースキルの差は、まるで同じアーマーとは思えないほど相手のバリアを固くし、自分のバリアはもろく感じられるほどでした。



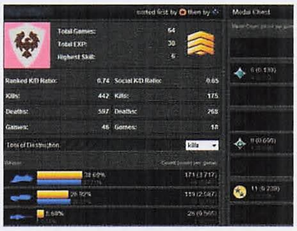
◀見事なくらいにレーザーが直撃!

早くも力の差を痛感し、両者ともに一時撤退……

HALOにまつわる豆知識 Bungie.Netは知識の宝庫

http://www.bungie.net/

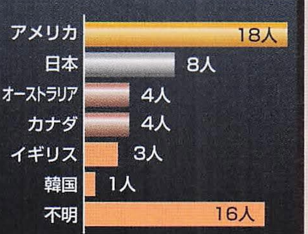
「Bungie.Net」というのは、開発元のBungieが運営する、Haloコミュニティサイト。ここではマルチプレイでの自分の戦いぶりやスクリーンショットなどを見ることができる。これは何勝何敗などの基本的なデータだけでなく、どの戦いでどのプレイヤーが、どの武器でいつ倒したか、といった興味深いデータを見ることができるのだ。また、自分のK/Dレート（倒した数/死んだ数）も見られる。まずは倒した数が死んだ数を上回るのを目標にしよう。サイトは英語版だが、マルチプレイを始めたらBungie.Netを見ないのはもったいない!



▲数値により自分の特徴が浮き彫りに。成長過程を振り返ってみるのもいい。

ODSTなんでも調査隊 戦友(とも)は世界のドコの人?

ふと気になったことがあったら、とことん調べ上げる、それが、我々ODSTなんでも調査隊!!　記念すべき第一回の調査は、あるときは味方として、またあるときは敵として戦う、ほかのプレイヤーの国籍について調べてみた。調査した時間帯は週末の21~23時。ゲームモード、ルールを変更しつつ、対戦したプレイヤーのプロフィールから国籍をカウントした（無記入だった場合は不明とした）。結果はやはりアメリカがダントツトップ。さすが本場は格が違った!　次いでゴールデンタイムである日本、オーストラリア、カナダという順番。まだまだ日本もアツイですね。



▲海外勢ばっかりの印象でしたが、日本人もまだまだいっぱいいました。

『Halo 3: ODST』ってどんなゲーム?

『Halo 3: ODST』はXboxハードが誇る人気FPS（一人称視点シューティング）『Halo』シリーズの最新作。シリーズとしては現在まで4作品が発売されている。ストーリーを進んで行くキャンペーンモードだけでなく、1日に全世界で何万もの人がプレイしているマルチプレイ（オンライン対戦）モードも魅力。本作のマルチプレイは多彩なルールと、海外のユーザーが相手でもラグが発生しにくい優れたシステムにより、高い評価を得ているのだ。

ADVENTURE パート もののの5分で意気消沈! 2人で打開策を練ることに——

フフッ……。初めてのマルチプレイはどうだったかね? ミスター新兵君。少しは戦場がどういうものなのか、わかってきたのではないかな?

いやぁ……みんなマジでハンパネェっす! 何もできずにやられることのほうが多かったっすね。 で、五郎さんのほうはどうだったんですか?

ハッハッハ、見事に惨敗だよ君。まあ、結論から言わせてもらうと、オレが弱いんじゃなくて相手が強すぎたってことだ。うん、そうに違いない。

やっぱそうっすよねー。あの戦いは無理クサくないですか? オレなんて1キルっすよ。何かもっと簡単にサクサクッと勝てるヤツとかないんすか?

そんなものはない! たぶん。じゃあ、いっそのことランクマッチに行ってみるか? 上達してからより、底辺の段階から挑むのが真の漢ってもんよ!!

ういっす! でもランクマッチっていうと、猛者がより一層集まっていそうなんですけど、大丈夫なんすかねぇ? でもここまで来たら当たって砕けろだ!

フホホ、やる気だな。では、さっきと似たようなルールだが、個人戦の「LONE WOLVES」でもやって、派手に暴れてくるかね。ほら、行ってこい!

イエッサーボス! 世間の、いや世界の荒波に揉まれてきます! 次は目指せ5キル! いや、さすがにもうちょっと目標を高くしないとダメかなぁ……。

我らが考えるダメだった理由

- マップの構造や武器の配置を理解していない(五郎)
- 基地の中で何度も迷子になった(坊や)
- 自分の色がショッキングピンクで目立ちすぎ(五郎)
- ロケランを手に入れて喜んで飛び出したら、スパルタンレーザーで丸焼きにされた(坊や)
- 酔っ払ってて照準合わせができなかった(五郎)
- ワイヤレスコントローラの電池が切れて憤死(坊や)
- 季節の変わり目で体がダルい(五郎)

BATTLE パート フィーリングで選んだランクマッチに光明が!?

- モード:LONE WOLVES(ランクマッチ)
- ルール:最大6人による個人戦
- 勝利条件:1プレイヤーが25キル達成

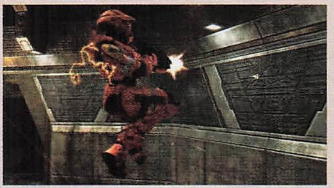
老兵とはいえ、まだまだいけるっ!!

五郎

マミー・ザ・リベンジ!! いや、特に意味はないです。えー、いきなりランクマッチに特攻してみたわけですが、先ほどのソーシャルマッチとは違って、「お、オレはまだまだ戦える、戦えるんだ」と思えた場面もチラホラ。でも、実際はルールに救われたのでは? と自分で思うほど運が良かった部分も確かにあった。まあ、ぶっちゃけていえば8割以上は運DEATHね。そのときのルールを簡単に説明すると、個人戦でも殺し合いを主としたものではなく、いわゆる陣地取りゲームでした。決められた領域にいる時間が長いほどポイントが加算されるというものですな。ポイントとなる領域は時間とともに移動するのですが、なぜか死んで復活したばかりの自分の目の前に領域が現れるミラクルがたびたび発生! 終わってみれば6人中、なんと2番に位置していました。自分の名前がこんなに上に来たのは、開始早々にマグレで敵を倒せたときの10秒間以来! 毎回このルールならいいのにと思うのですが、残念なことに今回はこの1回だけでした(チッ)。

ほかにも、武器がすべてエナジーソードのルールも3回ほどやりました。あれって、みんな発狂したかのように剣を振り回すさまが滑稽すぎて、なんだか妙に和むんですよ。せっかくの緊迫した戦場の雰囲気をいい意味でぶち壊してますな。でも、やっていると次第にヒートアップしてきて、「今の絶対オレのほうが早かっただろ!」などと口走ったりして。1対1で向かい合ってヨーイドンで攻撃しても、負けるのは大概自分。なんでだろう? ひょっとしたら攻撃の仕方にタイミングにコツとかがあるんですかね?

しかし、乱戦でテキトーにブンブン振り回しているだけでもみんなバッタバッタ死んでいくんで、どさくさにまぎれて2回連続で敵を倒す「ダブルキル」を決めた瞬間もありました。ついつい、これも運なのでは……なんて思ったりもしますが、運も実力のうち。まあ、それはともかく、どのルールにしてもたくさん経験を積んで、自分なりに勝ち方を見つけるのが今後の大きな課題です。あ、ちなみに、なんだかんだで階級を2つ上げることができました。頂点に向かって1歩前進! この調子でもっと階級を上げて、トップを目指していきたいと思います。



▲銃撃戦のほうは相変わらずダメダメ。攻撃されるとパニクって目の前の壁と戦い出す始末。

負けを味わって、人は成長するんダ!!

坊や

と、無理やり自分を奮い立たせ、負け越しの流れを変えようと挑んだランクマッチ。第1戦は「Heretic」という割と狭いステージが舞台。混戦が予想されるなか、やはり最初にデスされたのは私でした…。ウロチョロしていたところを下のフロアからリフトで上がって来た相手に不意打ちをされてあっという間に死ぬという、我ながら情けないデスです……。

狭いステージのせいで、自分が相手と戦っていると、そのうしろに誰か別の相手が忍び寄っていて、不意打ちや暗殺をされたりしたり。さらに、グレネードの誤発や誘爆などによるイージーミスを連発し、開始3分でデス数8という、前回を超えるペースになってきました。これではいかんと、今回もやはり前回の漁夫の利作戦でいくことにしました。狭いステージでは、無闇に発砲すると場所を気づかれる可能性大なので、慎重に相手が戦闘を始めるところを見計らって、武力介入を開始!! 見事に成功し、一気に2キルを獲得しました。これはもう戦略の勝利ですネ。これで完全に味をしめて次も狙いましたが、今度は別の相手が漁夫の利を狙いスコアにならず、逆に見つかって返り討ちに……、ひと筋縄ではいきませんネ。しかし、なんとかスコアを獲得して、合計キル数は5と進歩しました。まぁ、合計デス数が18で、こちらも進歩してしまいましたが。

なすすべもなくやられたソーシャルマッチよりは手ごたえを感じ、勝てそうな流れができあがったので、このままランクマッチを何戦かしてみることにしました。でも、ビギナーズラックはここまで。2戦目以降は広いマップが続き、得意な漁夫の利作戦もあまり効果が発揮されません。また、対戦相手にも恵まれなかったのか、徐々に勝利の魔法は解けて、化けの皮がはがされていきました。結局、キルとデスの差は縮まるどころか広がっていき、4戦目にいたっては3キルのみ。デス数は着実に増えて19デスとなってしまいました。まるで、振り出しに戻ったようですよ。結局、全7戦で合計キル数は19、デス数は83という目を覆いたくなるような結果に。キル数の4倍以上のデス数に、バトルの数さえこなせば、知らないうちに上手くなっていくはずだ、という甘い考えは早くも打ち砕かれました。



▲漁夫の利戦法が炸裂した瞬間。この調子でいけばそのうちトップが取れる……かも?

戦績統計(五郎)

対戦数 ソーシャルマッチ:2戦 ランクマッチ:9戦

合計キル数:31 合計デス数:129
獲得EXP:8 現在の階級:Private(二等兵)Grade 2

戦績統計(坊や)

対戦数 ソーシャルマッチ:1戦 ランクマッチ:7戦

合計キル数:19 合計デス数:83
獲得EXP:2 現在の階級:Apprentice(見習い)Grade 1

今月の一枚



投稿者 五郎

▲新参者に対するHalo業界の洗礼なのか、戦場でいきなり胸ぐらをつかまれました。よくいますよねー、新入部員や新入社員に対してこういう態度をとっちゃう人。イジメカッコワルイ。

反省部屋

フゥ……、なんとなく"南国の巨人"と呼ばれていた昔の感覚を取り戻してきたぜ! で、キミの戦果はいかほどかね?

きっちりと何人か殺ってやりやしたよ、ボス! まぁ～、こっちのほうはこっちのほうでその何十倍もやられてますがね!

おお! Newbie(初心者)のキミにはすばらしい進歩ではないか!! しかし、当面の俺たちの目標は結果的に勝ち越すことだなー。

勝ち越し……そんなことできるんすかねぇ? 未だに操作ミスとかあるんで、これをまず解消しないと話にならないっすね。

まあ、がんばりたまえキミ。俺は俺でマップの構造やら武器の配置場所やら、覚えていかにゃならんことが山積みだわさ。

次回から本気を出しますよ! 今の俺は底辺ですけど、逆に言えば上に上がるしか方向はないわけですからね!

今回の戦いで学んだこと

- ・ソーシャルマッチは実力派ぞろいの危険地帯
- ・ランクマッチは意外と初心者も多い
- ・漁夫の利戦法は戦況を把握する意味でも有効

次回予告 「見せろ大和魂! 命がけのデスドライブ」

好奇心で乗ったゴーストにうかれる坊やが、見知らぬ戦場をブースト全開で全力疾走! 三途の川の渡し舟と化したゴーストに未来はあるのか? そして、坊やの運命やいかに!?

2つのマルチプレイモードの違いをおさらい!

『Halo 3』マルチプレイには、「ランクマッチ」と「ソーシャルマッチ」の2つのモードがある。ランクマッチでは、現在の階級に合わせて対戦相手の検索が行われるが、ソーシャルマッチでは無作為に対戦相手が選ばれる。また、ランクとソーシャルどちらでも戦いに勝つとEXPがもらえ、それがたまることで階級が上がる。ただ、階級には「スキルレベル」という概念もあり、中尉以上になるにはランクで勝つことも必要となる。

電撃ゲームス的!

諸国漫遊旅企画 戦国城めぐり

第三章◆大坂城

戦国武将達に縁ある城や史跡を紹介していくこのコーナー。今回は、日本の名城として名高い大坂城やそれにまつわる戦い、そして天下人となった豊臣秀吉を徹底調査していこう!



大坂城

行き方　大阪府大阪市内にあり、3代目の天守閣が現存する城。JR大阪環状線の森ノ宮および、大阪城公園、天満橋などで下車したあと徒歩15分程度で到着する。

"天下無双"と呼ばれた城

織田信長が1582年6月に本能寺の変にて倒れ、大坂城はその翌年から豊臣秀吉の手によって着工が始まる。こうして1585年に完成した大坂城は、本丸の石垣や堀、5層8階建ての天守閣により日本最大の城となった。1598年に秀吉が没すると、関ヶ原の戦いや大坂の陣を経て落城し、豊臣家は滅亡。その後、徳川幕府が天下を治めると大坂を直轄地として城代を置き、10年という月日をかけて大坂城を再建するのだった。

■記念碑

大坂城は、滋賀県の長浜城や長野県の上田城、オーストリアのエッゲンベルグ城と提携を結んでいる。写真は、大阪城公園内にある石碑。これは、平成18年上田城との友好城郭宣言が唱えられたことを記念して建てられたもの。大坂城へ行く際には、真田家ファンは、ぜひチェックしてみよう。



■金明水井戸屋形

天守閣の南にある小天守台の上に現在も残る井戸で、重要文化財に指定されている。この井戸には言い伝えがあり、豊臣秀吉が城主のときに井戸の水の毒気を抜くため、黄金を水中に沈めたらしい。だが、この井戸は彼の死後に掘られたものだと判明。ほかにも大坂城には、不思議な伝承が多数残されているので、探してみるのもおもしろい。



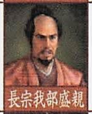
合戦に注目!!

大坂城を舞台にした2大合戦 冬の陣・夏の陣とは——

冬の陣 徳川軍20万vs.豊臣軍10万

天下人・豊臣秀吉が没し、豊臣政権にかわって徳川家康がその頭角を一気に現す。それに反対する豊臣派の石田三成らは、関ヶ原の戦いで惨敗し、勢力を縮小していくことになる。だが、残存する豊臣家を快く思わない家康は1614年11月19日、20万もの大軍を率いて大坂城へ攻め入る。対する豊臣軍は10万。絶対的な防御力を誇る大坂城にて籠城作戦をとり、さらにその守りを強固なものにするため豊臣勢は周辺に砦や出丸を築いた。戦力の差をものともしない激戦が続いたが、徳川軍が大砲を使って城を攻め続けた結果、和議を結ぶことで戦は収拾する。その内容は豊臣側に不利なものが多く、成立後は城の堀がすべて埋められてしまい、裸城となってしまうのだった。

◆冬の陣の主な参戦武将

●徳川軍		●豊臣軍	
 徳川家康	さまざまな策略で豊臣家を追い詰め、高齢ながらも参戦。和議に持ち込んだあと、大坂城の堀を埋めるなどして戦況を有利に導いた。	 真田幸村	真田昌幸の次男で、大坂城五人衆の1人。大坂城で防御の弱い三の丸南へ、出城"真田丸"を構築する。そこへ敵を誘い込み、大打撃を与えた。
 藤堂高虎	豊臣秀長の家臣として活躍し、秀吉の死後は家康のもとへ降った武将。冬の陣では大坂城へ出陣するが、城南の戦いで幸村に大敗を喫す。	 長宗我部盛親	長宗我部元親の四男で、父亡きあとに家督を継ぐ。城南の戦いで木村重成らと協力し、味方に死者を出さずに徳川軍に大打撃を与える。
 井伊直孝	徳川四天王の1人、井伊直政の次男。病床の兄にかわり兵を率いて出陣するが、城南の戦いでは真田幸村の罠にかかって散々な目にあった。	 木村重成	豊臣秀頼の小姓から重臣へ出世。冬の陣が初陣だったが、佐竹義宣を窮地に追い詰める働きを見せる。夏の陣でも、盛親らとともに果敢に戦った。
 伊達政宗	大坂冬の陣では、豊臣家から誘われるもののその使者を捕らえ、徳川家に対する忠誠心を証明した。夏の陣にも参加し後藤基次を討つ。	 大野治長	冬の陣では、豊臣家最高幹部として軍を指揮。戦況がこう着状態になった際、秀吉の息子の豊臣秀頼を説得し、徳川軍との和議を結んだ。
 松平忠直	家康の次男である結城秀康の長男。大坂城八町目口を1万の兵を率いて攻めるが、幸村の挑発に乗せられてしまい、苦戦を強いられることに。	 後藤基次	大坂城五人衆の1人で、通称・又兵衛。徳川軍の動きを予測し、敵方に大損害を与える働きをした。夏の陣で、銃弾を胸に受けて倒れる。

夏の陣 豊臣家最後の意地を見せる

1615年3月に豊臣方に不利な流言が広まり、徳川へ弁明すると大坂城を出るように告げられる。だが豊臣家はこれに応じず、交渉は決裂。両家の間に、再戦の匂いが立ち込めるのだった。こうして翌年4月26日、徳川家と豊臣家による大規模な戦が始まる。裸城となってしまった大坂城で戦うことは得策ではなく、今度の合戦の舞台は多勢で勝る徳川側に有利な野戦となった。浪人が主な豊臣軍は隊にまとまりがなく大敗してしまうが、それでも最後は家康やその息子・秀忠を追い詰めるほどの戦いぶりを見せる。だが結局、徳川軍に勝利することは叶わず、豊臣家当主の秀頼は自害し、大坂城もまた焼け落ちるのだった。こうして豊臣家は滅亡し、徳川の時代がやってくる。

◆夏の陣の主な参戦武将

●徳川軍		●豊臣軍	
 前田利常	前田利家の四男。冬の陣では前線にて幸村の策略にはまり大損害を受けたが、夏の陣の天王寺・岡山の決戦では3200もの首級をあげる大功を成す。	 真田幸村	冬の陣に続いて夏の陣でも数多の戦で勝利を収めた幸村。伊達政宗隊を後退させるなどの活躍を見せたが、最後は徳川本陣に特攻をかけ、討死する。
 本多正信	幼少より家康に仕え、秀忠の側近となった武将。冬の陣にも従軍し、嫡男・正純らを裏で指揮する。夏の陣では自らも戦場へおもむき、士気を鼓舞した。	 毛利勝永	毛利吉成の息子で大坂城五人衆の1人。真田幸村とともに天王寺方面に出陣し、乱戦に巻き込まれる。その後、わずか4000の兵で2万もの大軍を撃破した。
 徳川秀忠	家康の三男。将軍職だったが、実権を握るのは父である家康だった。大野治房らの攻撃を受けて混乱するが、豊臣軍を退けて大坂城を落とすことに成功する。	 薄田兼相	道明寺の戦いでは、後藤基次や真田幸村とともに大和口へ出撃。豊臣軍の敗戦が濃厚になっても徳川の大軍相手に獅子奮闘するが、討ち取られてしまう。

信長の野望・天道

●コーエー　●PC　●発売中(9月18日)
●通常版¥11,340(税込)、限定版¥13,440(税込)
●SLG

※徳川家康、藤堂高虎、井伊直孝、伊達政宗、松平忠直、真田幸村、長宗我部盛親、木村重成、大野治長、後藤基次、前田利常、本多正信、徳川秀忠、毛利勝永、薄田兼相、豊臣秀吉、加藤清正、石田三成、黒田孝高、竹中重治の画像は『天道』より使用。

近隣の見どころ

豊國神社：大阪城公園内にあり、豊臣秀吉と秀頼、秀長がまつられている。境内には秀吉の銅像もあるので、拝観の際には一度見ておきたい。**真田幸村の銅像**：三光神社内に設置。大坂城の防御力を高めるために真田丸が築かれた付近にあり、この像の左手に"真田の抜け穴"と伝わる穴が存在。**大阪歴史博物館**：NHK大阪放送会館に隣接。以前は大坂城内にあったが、2001年から現在の場所へ。大阪の歴史に関する資料が豊富に取り揃えられている。



第三回 人物絵巻 豊臣家

織田信長の死後、天下を統一した豊臣秀吉。百姓の生まれだった彼が、どうやって当時の頂点ともいえる天下人まで上りつめたのか、歴史をひも解いていこう。さらにここでは、秀吉のことを支え続けた才智あふれる有能な家臣達にも注目したい。彼らの存在を知らずに、豊臣家については語れないだろう。

百姓から天下人へ――



豊臣秀吉

尾張に住む半農半兵の家に生まれ、今川家や徳川家の家臣時代を経て織田信長に仕える。その際、普請奉行や台所奉行などを率先して受け、見事成果を上げてみせた。それらの功績により信長から多大な評価を受け、自身の風貌から"猿"と呼ばれるようになる。着実にその頭角を現していき、本能寺の変が起こると誰よりも早く明智光秀討伐へ打って出た。その後、各地を次々と平定し、天下統一を果たす。

ポイント1 素早い行動で明智光秀を討つ

信長が京都で光秀の謀反によって自害したとき、秀吉は備中高松城における戦の最中だった。だが本能寺の変の知らせを受けると、すぐに敵の毛利輝元と講和し、急いで京都へ舞い戻る。これが有名な"中国大返し"で、本来1カ月近くかかるであろう工程を秀吉はたった9日ほどで成しとげたのだ。大軍を率いて駆けつけた秀吉は、山崎の地において光秀軍と交戦。その際、光秀の味方であったはずの武将達が次々と秀吉方に寝返り、光秀軍は大敗。光秀を討つことに成功した秀吉は、京都での支配権を手にする。

ポイント2 朝鮮への出兵を2度試みる

天下統一に成功した秀吉は、次に明の征服を視野に入れる。文禄元年になると、宇喜多秀家を筆頭にした16万の大軍をまず朝鮮へ送り出し、明軍や朝鮮軍と激戦を繰り広げた。翌年に休戦するが、慶長元年になると和平交渉が決裂し"慶長の役"と呼ばれる戦が再び始まる。次々と朝鮮軍を撃破し、豊臣勢は領地を広げていったが、明から援軍が到着するなど、予想以上の抵抗にあったため戦況はしだいにこう着状態となる。そして慶長3年、秀吉が病死。豊臣勢は明の征服を諦め、朝鮮から撤退した。

豊臣秀吉

朗らかな性格をしており、おどけた行動が多い。だがそれもすべて彼の計算のうち。ゲーム中では槍を手に戦う（『戦国無双3』における設定）。

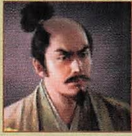
戦国無双3
●コーエー ●Wii
●2009年12月3日発売
●¥7,140（税込） ●ACT

豊臣家を支えた家臣



加藤清正　文武両道の名将

秀吉が長浜城主の頃から小姓として仕え、彼に忠義を誓った。槍の名手として、数々の逸話を残す。築城の名手としても有名で、さまざまな城造りに携わった。



石田三成　秀吉に尽くした武将

秀吉の小姓として仕え、彼が天下人になると三成の地位もまた上がっていく。秀吉亡きあと、家康が台頭してくると、前田利家と協力して豊臣政権の延命を計る。



黒田孝高　交渉上手な秀吉の側近

官兵衛や如水の名前でも知られる武将。智謀に長けており、小田原城を無血開城させた話が有名。少数精鋭で勝利をものにしてしまうほど、智略に長けている。



竹中重治　戦略に長けた頭脳の持ち主

通称・半兵衛。信長の部下だった秀吉に誘われ、秀吉の部下となり参謀として活躍する。主に頭脳戦を得意とし、敵の目を欺くような戦略を用いて戦った。

家紋を知る！ 天皇家の家紋



五七桐紋

桐紋は天皇家の家紋として扱われていた。13代足利義輝から織田信長へ桐紋が与えられたように、天皇家から武家、武家から武家へと伝わっていく。豊臣家もその1つで、権力を誇示する意図もあり多くの美術品に記されている。

豊臣家略年表

天文23年（1554）	織田信長に仕える
天正2年（1574）	長浜城を築城し、入城していた小谷城を廃城へ
天正10年（1582）	山崎の合戦にて、明智光秀を討ち取ることに成功
天正11年（1583）	大坂城を築城し、秀吉は居城を姫路城から移す
天正15年（1587）	位が太閤へ。羽柴姓から豊臣姓を名乗るようになった
文禄元年（1592）	豊臣勢、朝鮮へ出兵する
慶長元年（1596）	朝鮮への2度目の出兵を試みる
慶長3年（1598）	秀吉、病により62歳で死去
慶長5年（1600）	関ヶ原の合戦にて、徳川家康率いる東軍が勝利する
慶長19年（1614）	大坂冬の陣が勃発。合戦後、徳川軍との和議が結ばれる
元和元年（1615）	大坂夏の陣で豊臣軍敗北。秀頼が自害し、豊臣家滅亡

現地へ突撃レポート！ 戦国に触れたくて 第一回

修学旅行生でいっぱいでした……



▲こちらも城外広場のお店で食べられる太閤うどん。とにかく豪華で美味しかったです。

コーナー名が多少変わりましたが、やってる内容はまったく変わってませんのであしからず。さてさて、城めぐりも3回目ということで、ようやく本丸のある城を見ることができました(笑)。いきなり大坂城というチョイスが安直な気もしますが、この城はやはり歴史的にも重要な史跡であるとともに、日本の名城ですからね。というわけで私、男塾先輩が行ってまいりました！ 今回は天満橋という駅から徒歩で向かうことに。大坂城への行き方はいろいろあるので、最寄り駅などをあらかじめチェックしてから行ったほうがいいかと。大坂城の周囲はぐるっと堀に囲まれていまして、橋を渡って本丸に向かいます。さて、城内は修学旅行生でいっぱい！ ほぼ観光客は私と学生という状況で、どう見ても引率の先生にしか見えません。がやがやとした状況のなか、上へ上へと歩みを進めます。大坂城の中では数多くの展示物を見ることができますが、そのなかでも大阪夏の陣を描いた屏風が圧巻。多くの武将が入り乱れておりまして、戦いに参加した武将の解説などもあり、わかりやすかったですね。そしていよいよ天守閣へ！ いやぁ、そこからの景色は、まさしく絶景かな！ 大阪の街をぐるりと見渡せます。学生さん達にまぎれての大坂城見学を終え、そろそろお腹が空いてきたので、城外広場で売っていたたこ焼きを購入。東京だと外側がかりっとしたものが多いのですが、こちらはふわふわ。焼きたてはとても熱くて食べるのが大変でしたが美味しかったです。さらに大きな器にエビ天2本という豪華な太閤うどんをいただき、帰路についたのでした。

大坂城でゲットした徳川家の家紋入りミニチュア旗印を1名にプレゼント！



今回は、大坂城で購入した徳川家の家紋入りのミニチュア旗印をプレゼントしちゃいます！ ハガキに住所、氏名を書いて、下記のあて先までご応募ください。なお、当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

あて先
〒160-8326
㈱アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部「城土産ゲット！」係

こんな本がオススメ
「大坂の陣・なるほど人物事典 豊臣VS徳川――主役・脇役たちの意外な素顔」（発行：PHP研究所）：冬の陣、夏の陣で活躍した武将達について書かれた本。78名もの武将についてわかる。「小学館ウイークリーブック 週刊 名城をゆく 3 大坂城」（発行：株式会社小学館）：カラー写真を見ながら、大坂城について学べる一冊。「歴史群像シリーズ 名城物語 第2号 秀吉の城」（発行：株式会社学習研究社）：図や絵を使って、秀吉に関連する城について解説されている。

TEAM DENGEKI PRESENTS

DRF 電撃レーシングファクトリー

第2回

RCGをプレイする楽しさやクルマを操る楽しさを多くの人に知ってもらいたい！ そして、RCGを通して自動車業界をも盛り上げたい!! そんな願いを込めて、RCG&クルマ好きであるTEAM DENGEKIにより発足された「電撃レーシングファクトリー」。今回も、深すぎる愛ゆえにやや暴走しつつ、RCGの魅力をお伝えしていきます。

チューニングメニュー

1 **LAP 2:FR・MRを乗りこなせ!**
クルマを操る楽しさはコーナリングにあり！ 今回はFR車を乗りこなすためのコツを伝授します。

2 **『グランツーリスモ』定例報告書**
RCGファンはもちろん、自動車業界からも注目される『GT』シリーズの最新トピックスをお届け。

3 **RCG環境推進委員会**
プレイ環境を向上して、さらに楽しいRCGライフを！ 今回は「サウンド」にこだわります。

LAP 2 FR・MRを乗りこなせ!

コーナリングの楽しさを味わえるFR車に挑戦！

FF車でひととおりコースを走れるようになったら、クルマをFR車にステップアップしてみよう！

STORY 第1話

2回目にして突然難易度がアップ！ タイトルに隠された謎が明らかに!?

megane：所長、やっぱりクルマはFRが楽しいですね～。アクセルワークでクルマを曲げる感覚を味わってこそのドライビングプレジャーって感じですよ。
Rusty：ほほぅ、過去にスープラで死線を越えかけた男は言うことが違う。確かに後輪駆動車はFFや4WDに比べると扱いが難しいが、アクセルワークでクルマを操る楽しさを実感できるからな。
Hira：小さなミスが大きく響いてしまう点とか、立ち上がりでアクセルを踏み込めないジレンマとか、ネガな面もありますが、それを乗りこすのが楽しいです。
Rusty：ストライーック!! まさに我々の真の目的は、その楽しさを広く伝えることにあるのだよ！ 前号を読んだ賢い読者なら薄々感づいているかもしれないが、実は「DRF」は、「FR大好き♥」の略を逆に並べたものだったのだ！
2人：な、なんだって――――ッ!?

『Forza 3』で学ぶ中級コーナリング

第2回となる今回は、前回の教習車であるFF車より扱いが難しいものの、スポーツドライビング、なかでもコーナリングが楽しいFR・MR車をピックアップ！ FRやMRを乗りこなすうえでハードルとなるのが、コーナリング中のスピン。特にハイパワーになるほどスピンしやすくなり、乗りこなすのも大変になる。そこで今回は、スピンせずにコーナーを曲がるためのポイントを解説する。

Forza Motorsport 3
●マイクロソフト ●Xbox 360
●発売中(10月22日発売) ●RCG
●通常版：¥7,140(税込)／限定版：¥8,190(税込)
●プレイ人数：1～2人／オンライン対応

座学 コーナリング中にリアが滑るワケ

コーナリング中のクルマには、遠心力により進行方向から見て左右方向への力が働いている。そのため、タイヤの力（グリップ）も横方向に働いている。その状態で、加速しようとするとどうなるか。駆動輪であるリアタイヤには前に加速しようとする力が新たに加わることとなり、それまで働いていた遠心力による左右方向の力と合わさって、グリップの限界を超えてしまう。こうなると遠心力（横G）にタイヤが耐えられなくなり、リアが滑り出してしまうのだ。



▲フリクションの項目では、円の大きさがタイヤのグリップを、バーの向きと長さがタイヤに働く力を表している。

明日から使える！ クルマ用語集

パワーオーバーステア：コーナリング中にアクセルを踏んでリアタイヤを滑らせ、オーバーステアの状態にすること。タイヤを制御できないとスピンしてしまう諸刃の剣。
プッシュアンダー：コーナリング中にアクセルを踏んだ時、曲がる力よりも駆動輪が前に押し出す力のほうが強いせいでアンダーステアになってしまうこと。
横G：遠心力による横向きの加速度のこと。重力加速度＝1Gであり、F1マシンではコーナーで4.5Gもの力が働くと言われる。このとき頭部には普段の4.5倍の力がかかる。レーサーは首の鍛錬も欠かせない。

今回の課題 スピンせずにコーナーを曲がりきろう！

コーナリングの基本は、FF車もFR（MR）車も一緒。ただし駆動輪が異なるために、コーナリング中の挙動については大きな違いが出てくる。特にFR車に乗ったばかりの人は、FF車ではほとんど発生しなかった、コーナリング中のスピンに悩まされることが多いだろう。FF車以上にアクセルワークに気を使い、スピンせずにコーナーをクリアできるようになろう。このスピンするかどうかの境目を感じながら走るのが楽しいのだ。

コーナリングの基本(前回の復習)

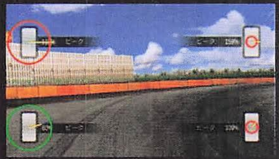
コーナリング中
アクセルを一定に保ち
ラインにそって
車体をコーナー出口に向ける

立ち上がり
車体が出口を向いたら
ハンドルを真っすぐにして
アクセルをゆっくり踏む(押す)



▲リアが滑った状態を維持して走るドリフト走行。スピンしないギリギリの制御が必要となる。

問題 アクセルを一定にしてもスピンする
対処法 加速にならない程度に弱く一定に!



▲アウト側リアタイヤのグリップが限界を超えない（緑色を維持する）ように！

コーナリング中はアクセルを一定（パーシャル）にして、速度を保つようにすると安定する。しかし、300馬力（222kw）以上のハイパワーなFR車はアクセルをパーシャルにしていても、加速力が働いてしまうことが多い。なのでアクセルだけでなく、速度も一定になるように心掛けるといいだろう。

問題 コーナー出口でリアが滑り出す
対処法 横Gが残っているときは加速しない!



コーナー出口で車体を真っすぐにしても、クルマにはコーナリング中の横Gが残っていることがある。そのため、コーナーの出口では急激な加速をしないようにすること。

◀クルマにかかるGは、加速（ボディ）の項目で確認できる。

問題 滑りだしたら立て直せない
対処法 アクセルを離してカウンターを当てる!



もしもリアが滑り出してしまった場合は、すぐにハンドルを逆に切ってカウンターを当てよう。さらに、タイヤのグリップを戻して直進するために、アクセルを離そう。

◀アクセル全開でカウンターを当てても安定しないので注意。

メンバー紹介

Rusty 『ラブプラス』企画の写真は4点式シートベルトでも撮影しました。でも、DSが隠れてしまいボツに。

Hira DRFのエースドライバー。PSP版『GT』で賞金を稼ぎつつ、『Forza 3』で職人技に感動する日々。

megane 『Forza 3』の富士見街道を週アスのアカザー氏と爆走中。リアを小突いてキレさせること数十回。

グランツーリスモ定例報告書

『GT』の最新トレンドを追う!

クルマを愛するすべての人に贈る『GT』情報コーナー

全世界のRCG＆クルマファンがその動向に注目する、『GT』の情報コーナーがスタート！

グランツーリスモ ●SCE ●PSP ●発売中（10月1日発売） ●RCG ●¥5,480（税込） ●プレイ人数：1〜4人

Report 1 メンバーが独断と偏見で選ぶ PSP版『GT』オススメの1台

830車種ものクルマが収録されているPSP版『GT』。でも、いっぱいありすぎてどれに乗ればいいのかわからない……そんな人のために、DRFオススメのクルマを紹介！

Hira's Choice ブガッティ ヴェイロン 16.4 '09

8リッター 16気筒のエンジンに、4基のターボチャージャーを積んで1001馬力を生み出すヴェイロン。その魅力は収録車種中で（私が調べた限りは）最高値を誇る最高速でしょう。ちなみに、馬力も全車種の中で最高値です。

テストコースを走れば自走だけで軽く400km/hを超え、スリップストリームも活用すれば430km/hオーバーを叩き出すことも可能。車重が2トン弱もある超重量級のボディなのですが、サーキット走行もしっかりとこなすことができるのがニクイ。難点は、重さゆえにややブレーキが効きづらいことと、購入価格が2億Cr.もすることですね。



可変リアウィングも再現!

▲速度に応じて、リアウィングの高さや角度が段階的に変化します。また、ブレーキング時には、リアウィングが立ち上がってエアブレーキになります。



世界最高峰のモンスターマシン

◀実車のヴェイロンは、2005年からの5年間で300台以下の受注限定生産。お値段はなんと、約2億円！

Rusty's Choice アミューズ S2000 ストリートバージョン '04

今は亡き名チューナー、パワーハウス・アミューズ代表の田名邊氏が手がけたクルマで、ゲームへの収録時には氏が最後まで挙動にこだわったというS2000。リアが滑り出してからのコントロールが非常に楽しく、ノーマルではややピーキーなこのクルマを、こうもおもしろくチューニングした氏の腕に脱帽する。



FRの練習に最適!

◀リアが滑り出すのは早いけど、非常にコントローラブル。『GT4』では筑波の最終コーナーを、コレで何度も練習した。

megane's Choice スバル インプレッサ セダン WRX STi バージョン(Type-Ⅰ) '00

一世を風靡したGC型から、新型シャーシを採用したGD型へと変わった際の初代モデル。通称、丸目インプレッサ。この次のモデルであるC型からは等長インマニを採用しているので、水平対向エンジンの特徴であるボクサーサウンドが味わえるのは、この丸目まで！ ていうか、ゲームの中じゃなくてリアルで欲しい。



ややFRライクな4WD

◀永遠のライバル・ランエボと比べて、電子制御が少ないため、クルマを操る楽しみが味わえるインプレッサWRX。

Report 2 東京モーターショー2009で FT-86 Conceptに試乗!

Rustyです。東京モーターショー出展の『GT5』で、噂のライトウェイトスポーツ、トヨタ「FT-86 Consept」に試乗してきました。コースはお馴染みの東京・ルート246。エンジンは2.0リッターの水平対向で200馬力程度なので、ガツンとくるパワーはありませんでしたが、コーナリング中にちょっと荒くアクセルを踏むと、想像どおりにリアが出るFRらしい挙動。今回はグリップ力の高いタイヤだったので、ややコントロールはぎこちなかったけど、「踏めば出る」感覚は楽しいのひと言。一旦挙動が乱れると、立て直すのが困難なクイックさも印象的だった。

実車とセットで『GT』の映像も出展!



▶「FT」はフューチャートヨタの略で、いまだ高い人気を誇るハチロク（AE86）の現代版がコンセプト。トヨタブースで流れていた『GT』のリプレイ映像では、ハチロクとのツインドリフトも！



コンパニオンNo.1はスズキブース!

◀今回のモーターショーは不景気を反映してか、出展メーカーだけでなくコンパニオンさんも少なめ。そんななか、スズキブースの石井寛子さんが俺的一等賞！

RCG環境推進委員会

よりよいサウンドを求めて

RCGをプレイするなら音にもこだわろう！

今回、委員会メンバーが着目したプレイ環境は「音響」。サラウンド音声の魅力に迫ります。

今のテレビの音で満足していませんか?

まるで自分がレーサーとなってサーキットを走っているかのような、周囲の音に包まれる感覚を味わえるサラウンド音声。しかし、本格的なサラウンド環境を実現するには、スピーカーの設置場所や近隣住人への騒音などが課題となる。そこで、RCG環境推進委員会がオススメするのは、設置スペースが必要なく、しかも低価格で導入できるサラウンドヘッドホンだ。

これらにピン! ときたら… サラウンドヘッドホンがオススメ!

- ●レースの臨場感を感じたい
- ●部屋に5.1chのスピーカーを設置するスペースがない
- ●壁が薄くて音漏れが気になる

サラウンドヘッドホンのススメ

Rusty：サラウンド音声って、ゲームのパッケージとかにも書いてある、「5.1ch」とか「7.1ch」とかの音声のことだよね？

Hira：そうですね。一般的な5.1chサラウンドの場合、フロントに3基、リアに2基、サブウーファー1基の計6基のスピーカーでいろんな方向からの音を再現します。

megane：スピーカーを置く場所はもちろんですが、配線とかも考えるとなかなか実現は難しいんですよね〜。

Hira：うちもあまり大きな音は出せないんですよ。なので私は、スペースの心配もなく、値段も比較的手ごろな、7.1ch対応のサラウンドヘッドホンを使っています。

Rusty：でもヘッドホンってことは、再生は2chなんだよね？

Hira：いえいえ、バーチャルサラウンド技術で、疑似サラウンド音声が楽しめます。

Rusty：実際にどんな感じなのか、試させてもらっていい？

megane：僕にも試させてください。

——Rusty＆megane、試聴中——

Rusty：ステレオ音声と違って、横からも後ろからも音が聞こえるから、迫力が全然違うね。なんか、運転しているときの空間認識力が高まった気がするよ（笑）。あとは、ライバルカーを追い抜いたときの、エンジン音が後ろに消えていく感じがイイね。

megane：もう心はどっぷりとサーキットの中ですよ！ なんか緊張して手に汗がにじんできちゃった……。

Hira：あとはRCGとは関係ないですが、FPSやACTなんかもサラウンド音声の恩恵が大きいですね。

Rusty：ちなみにコレっていくらくらい？

Hira：私が使ってるのは1世代前のモデルですが、最新機種「MDR-DS7100」の実勢価格は2万円ちょいですね。

Rusty：ほう。その安さでこれだけのサウンドが楽しめるのはいいな。

megane：これ、しばらく借りますね〜。

Hira：ちょちょちょ、返してよー！

Hira愛用の一品 SONY MDR-DS7000



7.1ch対応ワイヤレスヘッドホン。SCEのサウンドデザイナーが監修したゲームモードを搭載。10月21日には、最新型の「MDR-DS7100」が発売された。

軽さを体感せよ!



◀ヘッドホンはたった285g。初代PSPやDSとほぼ同じ。

830車種コンプリートに必要な金額は？

PSP版『GT』には830車種ものクルマが収録されていますが、全車種を最低1台ずつ買いそろえようとした場合、約250億Cr.が必要です。シングルレースで稼ぐ場合、レベルSのテストコースで2周設定だと、1位の賞金は1500万Cr.。1回のレースで4〜5分かかるので、だいたい百数十時間かかる計算になります。ちなみに、全ミッションをゴールドクリアすれば約11億Cr.を稼ぐことが可能です。

ゲームは乙女のドリームライフ♥

乙女的ゲームス白書

好きなゲームについて、6姉妹が勝手気ままにおしゃべりする本コーナー。今月もフリーダムにお届け♪

Contents

1●ゲーム機講座
ゲーム三昧な日々を送る姉妹たち。インドアに染まった体を『Wii Fit』で叩き直す!?

2●ヨメソムリエ
男心をギュッとつかむ、ステキな美少女を紹介！　世の男性ゲーマーは要チェック♥

3●いやよいやよも好きのうち？
謎の司令官が指定した苦手ジャンルに挑戦……のはずが、今回はみみみが乗っ取った!!



イラスト／ギンカ

乙女による乙女のための ゲーム機講座

乙女×Wii

LESSON 3　乙女的Wiiの楽しみ方!?

我が家に『Wii Fit』がやってきた!　もっと×2 Wiiをエンジョイ♪

しづゑ：……何だか最近、だいぶ寒くなってきたわね。こういう日は、外に出るのもイヤになるわよね……。

みみみ：わかるわかる～。もう家から一歩も出たくなくなってくるよね。買い物に行くのもめんどくさいよー。

ジャー子：こらこら。さすがに、一応それは女の子としてどうなのよ。寒くても買い物くらいは行けるでしょー。

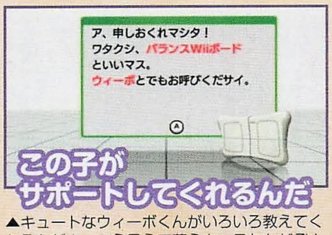
六花：そうですわ、お姉ちゃん。このまま部屋の中でばかり過ごしていたら、冬を前にして太ってしまいますわっ。

いつき：ジャーン！　みんな、そんなときはこの『Wii Fit Plus』！　これがあれば楽しくエクササイズできるぜ!!

ニコ：本当？　じゃあ我が家の救世主になるかもしれない『Wii Fit Plus』を、いつきちゃんに教えてもらいましょ♪

POINT 1　ナマった体を動かしちゃおう！

いつき：もう！　急に寒くなってきたからって、みんなダラダラしすぎだぜ!!　このままだとお腹周りとかマジヤバくなるんだからな。
みみみ：えー、そんなこと言ったって寒くて動くのヤダし。家でずっとゲームしてたいよ。
しづゑ：でも確かに。もうすぐ冬だからってあまりにも動かないのも問題よね……。
六花：そうですわ。そういえば、いつきお姉ちゃん、さっき何か買ってきたって言ってませんでした？　エクササイズできるとか……。
いつき：お。さっすが六花だな！　そうなんだよ。これこれ、『Wii Fit Plus』。姉さんたちみたいに外へ出たくないって人には、声を大にしてオススメしたいソフトなんだぜ。
みみみ：ふ～ん、そうなの？　なんで？
いつき：なんとこのソフトは、家の中にいながら健康的にダイエットができちゃうという優れ物なんだ♪　運動好きなオレとしては、『Wii Fit』発売時から欲しかったんだよな。
ニコ：あら、そんなに欲しかったの？
いつき：だって、健康器具を買うと高いし場所もとるだろ？　だったらこのソフトを買った方が、ミニゲーム感覚で遊びながらプレイできるっぽいし、いいかなって思ってさ。
しづゑ：遊び感覚で簡単にできるのは、私たちみたいなインドア派にはうれしいわね。
ジャー子：でも、何でいつきは10月に発売した『Wii Fit Plus』のほうを買ったの？
いつき：こっちには、新しいヨガが入ってたりするし、とにかく新しいほうがいいよなって思ったんだよ！　いーだろー、別に!!
ニコ：私はてっきり、元々バランスボードを持っていないと『Wii Fit Plus』を買っても意味がないのかなって思ってたわ。
六花：どうやらバランスボードを持っていなくても、同梱版の『Wii Fit Plus』を買えば問題ないみたいですわね。
しづゑ：ところで、このソフトにはイケメンは出るの？　そこが最重要問題よ！
みみみ：あ、それはわたしも同感～。
いつき：もちろんバッチリだぜ♪　ステキなお兄さんとお姉さんが、ゲーム内で登場するから姉さんたちも楽しめると思うな。あ、あと俺のオススメは、このフィットくんな！
六花：フィットくんではなく、ウィーボくんですわ。あと、イケメンって……ヨガトレーニングなどに出てくるこの白い人ですか？
いつき：な？　イケメンだろ？
みみみ＆しづゑ：ちょっと！　どこがよ!!



▲キュートなウィーボくんがいろいろ教えてくれるんだ♪　こう見えて萌えキャラなんだぞ！

POINT 2　ペットだって健康体に!?

しづゑ：あ～あ。イケメンとトレーニングしたかったわ……。
ニコ：まあまあ、そこはほら、脳内で補完すればいいじゃない。しづちゃん得意でしょ？　あ、それに、ほかにも何かできるのよね？
いつき：お、おう!!　えーと『Wii Fit Plus』では、新たにペットの体重も測定できるようになったんだ。これをプレイすればペットも飼い主も健康に！　家にはペットいないけど！
六花：まあ、そうなんですのね！　それはいいことを聞きましたわ（瞳キラキラ）♪　私、ペットを飼うのが夢だったんですの。そろそろ大きなお犬さまが欲しいと思っていて……、この機会にいかがです？
しづゑ：うちには、デカイ犬みたいなパパやいつきがいるから却下ね！
六花：シルフィーお姉ちゃん……ヒドイ。
しづゑ：ちょ、泣かれても困るわよ!?
ジャー子：ねえねえ、人間はこのバランスボードの上に乗るわけだけど、ペットは？
いつき：（再び説明書をめくり）お。すでに体重を登録してある人なら、ペットを抱っこして、一緒にバランスボードの上に乗れば測定できるんだって。これなら、ひと安心だな。



◀体重はグラフで一括表示されるぜ！

結論　Wiiってかなりエキサイティング!!

いつき：これで『Wii Fit Plus』がどれだけおもしろいか、少しでも伝わったかな？　伝わったよな。ほらほら、まだ本体持ってない姉さんたちも欲しくなってきただろ？
しづゑ：……とりあえず、もう少し体を動かそうとは思ったわ。私もいつまでも、みみみから借りてばかりいないで、やっぱり自分専用のWiiを買おうかしら。
ニコ：そうね。いいと思うわよ？
ジャー子：じゃあ、私にも2台目のWiiを買ってくれるといいと思うよ？
しづゑ：なっ……バカなこと言わないでよねっ！　人のぶんまで買わないんだから!!
ニコ：あらあら。ジャーちゃんったら（笑）。
いつき：よーし、オレはWiiリモコンを振ったり、ヌンチャクを野球のバットみたいに使って腕の筋肉を引き締めることにするぜ！
ジャー子：それはさすがに、悪い使用例だと思うからよい子はマネしたらダメだよ。
六花：誰もマネしませんから大丈夫ですわ。

Let's TRY!?　懐かしいゲームをプレイしてみよう!!

ニコ：そういえば、Wiiを使えば昔プレイしていたソフトがダウンロードできるのもうれしいわよね。
ジャー子：そうだよね～。今は全員好きなゲーム機持ってるけど、昔はパパしか本体持ってなくて争奪戦だったな。
ニコ：そうね、友達の家でプレイしたりもしたわ。あの頃ゲームに出会っていなかったら、ここまでゲーム好きになっていなかったかもしれないわね。
ジャー子：確かに！　小さい頃は、萌えとか燃えとかよくわからなかったけど。でも当時プレイしたソフトって、こう思い返してみると意外と鮮明に覚えているもんだねぇ。
ニコ：ちなみに、みんなはどんなソフトが想い出に残っているのかしら。あとで聞いてみましょう♪



▲部屋で発見したソフト。たまにものすごく遊びたくなるのよね★

6姉妹＋司令官が昔よく遊んだソフトは？

ジャー子：『スーパーマリオワールド』(SFC)
ニコ：『ファイアーエムブレム 紋章の謎』(SFC)
みみみ：『スーパーマリオRPG』(SFC)
しづゑ：『ファイナルファンタジーⅦ』(PS)
いつき：『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』(SS)
六花：『俺の屍を越えてゆけ』(PS)
司令官：『ラストハルマゲドン』(PCE)

登場人物紹介

長女●クリスチーネ・ジャー子
好きなゲームを見ると、時間も自分も忘れてのめりこむよね。

次女●ニコ
最近携帯ゲームばっかり。据え置き機でできないのは歳かしら～。

三女●みみみ
ゲームのおもしろさの基準は、「イケメンがいるか否か」です!!

二次元のキュートな女の子のなかからステキなお嫁さん候補を紹介します

ヨメソムリエ
Yome Sommelier

しづゑ：ここは二次元のステキな乙女から、読者にオススメしたい嫁候補を紹介していくコーナーよ。
六花：今回は、私が担当させていただきます。
みみみ：歴史モノ好きな六花のことだから、武将の奥さんとか紹介するんでしょ～。たくさんいるもんね。
六花：残念ながら腰元は、すでに人妻なので……。
いつき：その単語にグッとくる人間もいるだろ？
しづゑ：確かに、そういう人も多いけどね。コーナー開始3回目にして嫁候補じゃなくなるから却下よ!!
六花：腰元については、いつか語るとして……。
みみみ：ちゃっかり、別のチャンスを狙ってる！
六花：今回は、和と正反対の純洋風。錬金術士の卵ヘルミーナをご紹介します。彼女は主人公の教え子で、優しくて健気なとってもいい子なのですわ。
いつき：なんか六花と髪型似てる。そこもポイント？
六花：いつきお姉ちゃん、ちょっと黙りましょうか。



担当 六花

危険な実験大好き♥なリリーの教え子

ヘルミーナ

CV●釘宮理恵
職業●錬金術師見習



▶うれしそうな笑顔が見られるのは、リリーの特権なのですわ。

体が弱いせいか、大人しくてちょっぴりネガティブな女の子。また、じつは危険な実験大好きという危うい面も。でも師匠リリーの前では、素直になるのです。

錬金術師のリリーになってアカデミーを作ろう
『リリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術師3～PLUS』

錬金術を世に広めるため、ザールブルグに錬金術アカデミーの建設を目指す、リリーの奮闘を描く。彼女のお手伝いとして、生徒のヘルミーナも大活躍！

DATA ●ガスト　●PS2　●RPG　●¥5,040(税込)　●2002年4月4日発売

好きなんだからしょうがない！　みみみのオススメゲームを全力で紹介♥

好き好き♥『雨格子』！



今月の「いやよいやよも好きのうち!!!」はお休みです　みみみより

オッス、オラみみみ！「苦手ジャンルのゲームをプレイしろよ！」という旨のお手紙が司令官さんから届いたけど……食べちゃったから知～らない！　そんなことよりわたしは今、PSP版『雨格子の館』を紹介したい気分なんだよね～!!

メガネっ子探偵和さんと彼を取り巻くイケメンにメロメロ!!

『雨格子の館PORTABLE 一柳和、最初の受難』
●日本一ソフトウェア　●PSP　●AVG
●¥5,229(税込)　●2009年9月17日発売

『雨格子の館』は、山奥の洋館で起こる殺人事件を解決する推理AVG！　1人目の殺人は残念ながら防げないんだけど、推理の内容や行動しだいで2人目以降の殺人を防ぐことができるのが、本作のおもしろい部分♪

そんな感じで推理ゲームとして超楽しいのはもちろんだけど、わたしがハマってるのはなんといっても登場人物のイケメンさ！　まず主人公の和さんからして気弱＋メガネっ子という2つの属性持ちだもん！　しかも極度の怖がりだから、物音がするだけでブルブル震えちゃう。その姿はまるでチワワ……「カワイイ」なんてレベルはとっくに超えてるね！　さらに、和さんの相棒としてワトスン役を務める、26歳の着流しメンズ・日織！　彼の魅力は、和さんへの直球な言動だと思うんだ。例えば「自分も殺されるかも」と不安がる和さんに「俺が死なせません」と微笑む場面。わたしが和さんなら違う意味で心停止するところだよ……！

みみみのオススメンズ1人目!!
ロン毛着流しの頼れる男・日織♥



▲日織の得意料理は揚げ出し豆腐!!　わたしにも作ってぇぇ!!

で、もう1人のオススメンズは和さん同様メガネっ子の執事・椿くん。「執事」って言葉の響きだけで破壊力が高いのに、さらに口調が敬語ときたら……なんていうか兵器だよね！　ちなみに見どころは、彼が和さんに心を許し始めるあたり。特に、兄弟の話で盛り上がって和さんを「お兄ちゃん」と呼ぶ椿くんが至高!!　「弟にしたい18歳ランキング」があったら、間違いなく椿くんが1位だよ!!　眼鏡を外す姿もステキなので、全国の和さんは椿くんとの親密度を上げて、事件当日は彼の部屋で朝を迎えるよーに。わたしとの約束ね!!

みみみのオススメンズ2人目!!
メガネっ子執事の椿くん♥

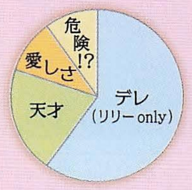


▲殺人犯から椿を守った翌朝の場面。素顔最高！　素顔最高!!

Message from 謎の司令官さん♥

まぁ、みみみの「好きだ！」という勢いは伝わってくるが、お兄…もとい、司令官的に彼女の今後が心配だよ……。

ヘルミーナの成分表♥



ヘルミーナの魅力といえば、主人公限定のデレっぷりでしょう。ほかの人にはツンツンしている女の子が、自分にだけは甘えてくれるなんてステキじゃないですか！　しかも天才なのでお手伝いとしても、とっても優秀。将来有望ですわよ。たぶん……きっと……。

こんな男性にオススメ！

- 年上よりは年下派
- 大人しい子がタイプ
- じつは危険な子も……キライじゃない



◀彼女の優しい面は、ある妖精さんとのイベントで明らかに♥

四女●しづゑ　私だって『雨格子』大好きなんだから！　乙女はやるべきよ!!

五女●いつき　スポーツなら何でも大好き!!　でも体はガチガチなんだよな。

六女●六花　髪型は仕様です。オカッパパッツン好きなわけじゃありません。

謎の司令官さん　姉妹の自由さに、ついに口を出すことに！　でも正体は謎です。

最終回 秘蔵イラスト&設定資料

ヒロイン・ティアの悲しき宿命を考察

『7』の魅力をイラストや設定資料から追っていく本コーナー。最終回となる今回は、物語のキーとなるヒロインのティアの謎に迫っていく。物語の核心に触れる部分もあるので、クリアしてから読んでほしい。

Ys SEVEN（イース セブン）

発売中（9月17日発売）	通常版:¥6,090（税込）／ドラマCD同梱版:¥7,980（税込）	
PSP ジャンル	A・RPG	ACT
メーカー	日本ファルコム	冒険
備考	プレイ人数:1人用	謎解

CHARACTER FILE3

ティア

アルタゴの旧市街に住むハーブ売りの娘

■性別：女
■年齢：18歳
■特技：薬の調合



FACE PATTERN

巫女姿



【アルタゴの住人としてのティア】『7』のヒロインであるティアは、アルタゴ市の旧市街に住む娘だ。両親はすでに亡くなっており、ハーブ屋を営みながら、義理の妹のマヤと暮らしている。薬草に関する知識が豊富で、旧市街の貧しい人々やアルタゴに点在する村の人達に薬を作るなど、薬師としても生計を立てているようだ。そんな彼女は、控えめな性格だが芯の強さもあわせ持つ女性。また、情愛も深く、マヤがイスカ熱で倒れた際には、1人で魔物の徘徊する下水道に飛び込むなど危険をかえりみない行動をとることもあった。なお、普段の彼女は、アルタゴ市の広場でハーブを売ったり、薬を作ってアルタゴ中の村々に届けたりするかたわら、薬の原料や店の商品となるハーブを各地で集めている。このような人柄や薬師としての腕前から、老若男女を問わず、多くの人に慕われている。

アルタゴ市旧市街のアイドル的存在



▶旧市街の住人から慕われるティア。彼女の家に出入りするアドルにキツイ言葉を投げかける住人も。

【ティアと関係する人物】マヤとサイアスの2人は、ティアと非常に関係が深い。マヤは、ロムンとの紛争で親を亡くした少女。ティアの元来の優しさもあるが、両親がいない自分の境遇とマヤを重ねたのか、彼女を引き取って育て始める。サイアスが「マヤを拾ってからは笑顔が増えた」と言っているが、ティアにとっては、マヤが心の拠り所となっていたようだ。サイアスは、イスカの騎士（詳しくは後述）としてティアを守る存在。彼はアドルとの対決後、ティアの“想い”も守りたかったと告げる。その気持ちの裏には、ティアへの愛情があったのかもしれない。

マヤ



◀両親の死のショックからか、言葉を失った少女。性格は明るく、全身を使って感情を表す。

サイアス



◀アルタゴの軍人。旧市街出身だが、腕が立つことから軍で出世していく。

【イスカの巫女としてのティア】ティアの本名は、ティアルナ=レム=イスカリア。200年前にアルタゴ王族の先祖である海の民エドナにより滅ぼされた、月の民の長の末裔である。エドナの反乱で生き残った月の民は、空間の狭間にある“イスカの隠れ里”に住むようになったが、長である彼女の先祖は、正体を隠して地上に残ることになる。月の民の長は、アルタゴの調和が乱れた際に“復活の儀”を行う役割を持っていた。そのため、隠れ里に忍ぶのではなく、アルタゴの地の様子を見守る必要があったのだ。ティアが各地を巡っていたのは、薬などを届けるといった理由はあったものの、その実、アルタゴの調和の乱れを確認するという意味も込められていた。200年前にエドナの反乱によって竜への信仰が薄れたアルタゴでは、“理”の存在を知る者はティアと月の長の護衛役である“イスカの騎士”の血を引くサイアスのみとなっていた（隠れ里の住人も知らなかったということは、長だけに伝えられたものだったようだ）。アルタゴの運命を自分が握っていることを知った彼女には、相当な重圧がかかっていただろう。このことがティアの心を孤独にしていたが、マヤと暮らすことで癒されていた。しかし、アルタゴの調和が乱れたことで発症するイスカ熱の広まり、魔獣の凶暴化といったアルタゴの崩壊が近づいたこと。そして、アドルが“竜の戦士”に選ばれたことで、彼女は大きな選択を迫られることになる。

Key Word

アルタゴの“理（ことわり）”

アルタゴの理とは、アルタゴの調和を保つために、大地や生き物を無に還し、再び蘇らせるという輪廻転生のシステムだ。これは創世の頃より存在し、調和が保たれている間は、竜の庇護のもと、アルタゴに住む生命は豊かな恵みを得られる。このなかで人間は竜の代わりに世界を監視する役を担っており、調和が乱れた際は、五氏族をまとめる月の長が“復活の儀”を行うことで再生への準備が始まる。ただし、竜に選ばれし者（アルタゴの生命の代表）が、五大竜に力を示して加護を得て、さらに月の巫女と理が具現化した存在を倒すことができれば、このシステムを止められる。



“滅びの風”

◀復活の儀を行うと、滅びの風が発生。この風は生物の生命力を奪い、死に至らしめる。

【ティアの決断】ティアにとって、竜の戦士に選ばれたアドルの出現はアルタゴの崩壊の予兆であり、いずれは戦う相手となることを意味していた。しかし、折に触れアドルの強さと優しさを知った彼女は、彼にある望みを託した節がある。それはイスカ熱にかかったマヤを救うこと。もしアルタゴの再生が行われれば、マヤはこれ以上苦しむことなく次の生へと転生できる。アドルが勝っても、理が消滅してマヤの熱が治る。巫女としての使命もあるが、上記の理由により彼女は復活の儀を行う決心を下したと思われる。アドルが勝利した場合、儀式を行った自分が理の一部となり消滅することを知りつつも……。彼女の心をどれだけ大きくマヤが占めていたのかがうかがい知られる。

巫女としてアドルの前に立ちはだかるティア

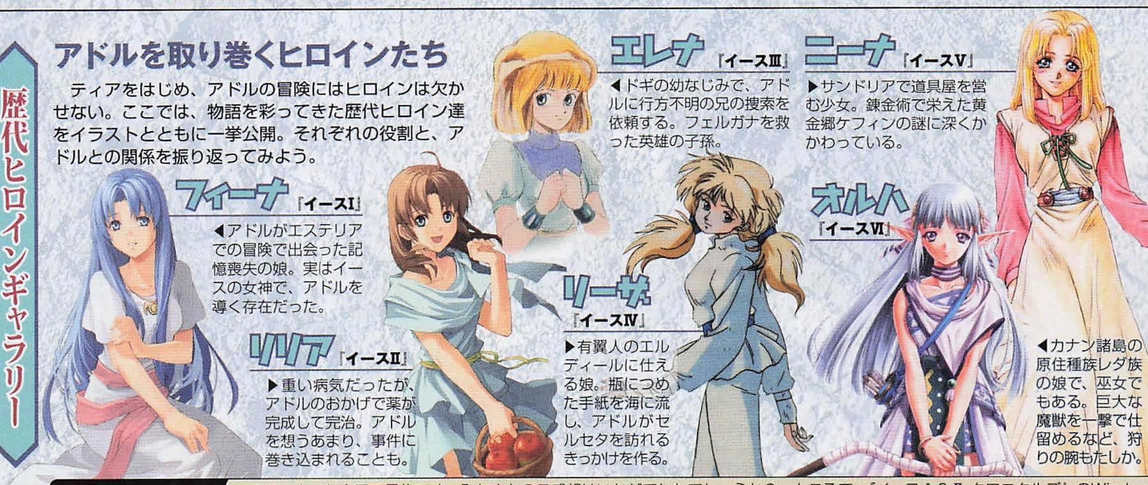


▶再三アドルにアルタゴから出るよう告げるティア。これは彼の覚悟を試す言葉なのかもしれない。

歴代ヒロインギャラリー

アドルを取り巻くヒロインたち

ティアをはじめ、アドルの冒険にはヒロインは欠かせない。ここでは、物語を彩ってきた歴代ヒロイン達をイラストとともに一挙公開。それぞれの役割と、アドルとの関係を振り返ってみよう。



フィーナ『イースⅠ』
◀アドルがエステリアでの冒険で出会った記憶喪失の娘。実はイースの女神で、アドルを導く存在だった。

リリア『イースⅡ』
▶重い病気だったが、アドルのおかげで薬が完成して完治。アドルを想うあまり、事件に巻き込まれることも。

エレナ『イースⅢ』
◀ドギの幼なじみで、アドルに行方不明の兄の捜索を依頼する。フェルガナを救った英雄の子孫。

リーザ『イースⅣ』
▶有翼人のエルディールに仕える娘。瓶につめた手紙を海に流し、アドルがセルセタを訪れるきっかけを作る。

ニーナ『イースⅤ』
▶サンドリアで道具屋を営む少女。錬金術で栄えた黄金郷ケフィンの謎に深くかかわっている。

オルハ『イースⅥ』
◀カナン諸島の原住種族レダ族の娘で、巫女でもある。巨大な魔獣を一撃で仕留めるなど、狩りの腕もたしか。

いつかはヒロイン!? 盗賊&海賊の娘テラ

『Ⅴ』と『Ⅵ』に登場するおてんば娘。盗賊をしていた際、アドルに助けられて恋心を抱くが、鈍感な彼には気づかれていない!?



ただいま絶賛プレイ中!! このコーナーも今回で最後です。みなさんのご感想はいかがでしたでしょうか？　ところで、『イースⅠ&Ⅱ クロニクルズ』のWindows7版の発売が決定しました！　会社で使っているPCはXPだし、自宅はVistaだし、どちらかをWindows7に変えねば！　こういうときに、お仕事のためとか理由をつけて会社でゲームができるこの業種にいてラッキーと思いますね。ただ、普段それをやりすぎていて、お仕事プレイをしてても遊びにとられるのがなんですが……。（傭兵／プレイ時間：50時間）

ARMORED CORE RAVEN'S REPORT

全国大会シーズン2開催決定！ 激闘が再び繰り広げられる!!

ついに発売された『アーマード・コア サイレントライン ポータブル』。前回大会の激闘も冷めやらぬまま、再び新たなシーズンが始まろうとしている。今回のレポートを参考に、次回の大会で勝ち抜く準備をしよう！

アーマード・コア サイレントライン ポータブル

発売中（11月19日発売） ¥3,990(税込)

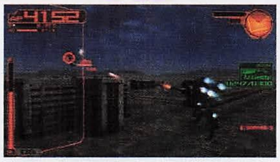
PSP		
ジャンル	ACT(戦闘メカアクション)	ACT
メーカー	フロム・ソフトウェア	戦略
備考	プレイ人数:1～4人	対戦

戦いは『サイレントライン ポータブル』へ！ 新しい戦場で勝ち抜くための秘訣を伝授!!

今回のレポートは『3』の全国大会でトップランカー達が用いたアセンブリと、戦術の特徴を紹介する。そして来るべきシーズン2全国大会に向けての対策を伝授していこう。新パーツが追加され、戦術の幅が広がる『SL』で、ライバル達をどう撃破する？

全国大会トップランカーから アセンブリと戦術を学べ!!

戦いに勝つには、トップランカー達がどんなアセンブリを組み、どんな戦術を用いているか熟知する必要がある。相手の戦術に対して対策を練るだけでなく、有効な戦術を自分のものにしよう。そしてアセンブリも、戦術に合わせた機体構成にすることを忘れてはいけない。



◀数々の失敗も成功のもととなる。自分に適した戦術を探そう。

アセンブリ 遠近両極面で対応可にする

パーツには、近距離、中距離、遠距離それぞれ得意とする間合いが設定されている。だが、それは逆に得意としない距離に相手がいると、十分に効果を発揮できないということでもある。そこで注目したいのが近距離から遠距離までカバーするパーツ。トップランカーは、遠近両極面で対応できるアセンブリを組むのだ。

●大会上位者が使用していたオススメパーツ3種

パーツ名	コメント
KWG-HZL50	左投擲銃。主力攻撃にもけん制にも使える
MWC-OC/15	相手に張り付き攻撃する。けん制向き
MEST-MX/CROW	相手のロックを数秒間外す、ステルス装置

戦術 重量過多でも気にするな！



▲戦闘開始直後に武装をパージすれば、身軽に機体を動かすことができる。

アセンブリを組んだ際、武装パーツを乗せた時点で重量過多になることがある。しかし本作では、武装を外す「パージ」機能が存在。これを利用すれば、左腕以外の武装を1つだけ残した状態で、身軽に機体を動かすことができる。武装を変えたいときは、装備している武装をパージし、最初にパージした武装を拾って装備すれば問題はない。装備をボタン操作で切り替えずにすむ利点もある。

シーズン2全国大会で勝利するために！ タイプ別の戦術ポイントを伝授!!

パーツ数が大幅に増えたことにより、戦略の幅が大きく広がった『サイレントライン ポータブル』。今回は、特に対戦で主流になるであろう、二脚とタンクの2タイプに注目し、対戦で使える戦術を伝授する。どちらもOBを活用するので、操作には慣れておきたい。



◀新パーツはどれも戦術に幅を持たせ、より高度な戦いができる。

なにはなくとも OBを使いこなそう！ 『SL』では、強力なOB性能を持つコアが登場した。MCM-MI／008は、出力と消費のバランスがよく、中量コア中最軽量なのも魅力的。

二脚 OB+中量二脚がベスト！

OBによって高機動力が維持できるので、軽量級のような軽さは必要ない。とはいえ重量級では旋回性能が落ち、機動力も低くなってしまう。というわけで、旋回性能・積載量・防御力のバランスのよい中量二脚タイプがオススメ！ あとは武器の積載量を考えて選択しよう。



▲中量二脚はやや重いがOBを活用すればカバーできる。間合いを維持して戦おう。

タンク ホバータンクで近距離戦！

ホバータンクは全脚部のなかで最高レベルの旋回性能を持つパーツがある。多少エネルギー効率は悪いが、OBを活用して近距離戦を展開すれば立ち回りも問題ないだろう。あわせてエネルギーが回復するエクステンションを利用すると◎。ミサイルを載せて遠距離戦でも戦える。



▲ホバータンクも基本はOB活用になる。しかしエネルギー効率が悪いので注意が必要だ。

ブレード好きライターJの『サイレントライン ポータブル』もブレード一筋(理想)

第一回 そもそもなんでブレードなのか

俺の名前はJ。サムライだ（嘘）。いやでも、そう言いたいくらい、ブレードが大好き。そんな俺だけど、PS2版『サイレントライン（以下、SL）』以前の作品では、それほどブレードに入れ込んでなかった。確かに大好きだったけど、バンバン当てられればカッコイイな、くらいのもの。しかし、『SL』で味わった快感のせいで俺もブレードにハマることになる。

そもそもブレード使いにとって、『SL』は苦難の時代と言われている。なぜなら、左手に装備できる射撃武器の種類が増え、遠距離攻撃が強力になったからだ。だから、射撃に特化したACを研究することが、とりあえず『SL』では必要だった。そうして多くのACを組み上げたけれど、しっくりこなかった。っていうか、ぶっちゃけ、ACをガチャガチャ移動させながら射撃ボタンを2つ押すなんて、俺の指がついていけなかった。『SL』は向いてないかなぁ……。なんて思っていたとき、ある友人がアセンブリしたブレードが主体のACを、半分冗談のつもりで使ってみた。そこでわかったね。ブレードの魅力が。すなわち、「敵弾を回避しながら間合いを詰め、一瞬で大ダメージを与える」ってことだ。これまでもその快感は健在だったと思うけど、『SL』における敵弾は過去作とは違う。より大量で、強力な敵弾が迫ってくるわけ。そのヒリつくようなスリルでアドレナリンの大洪水。じっと耐え、相手の一瞬のスキを見逃さずブレードがキメれば、全身に快感がほとばしる。直後に後ろで響くのはギャラリーの歓声。俺ってば超カッコイイ！ 超立役者！ たまらんでしょ。『サイレントライン ポータブル』ではぜひ、その快感を味わってみてほしい。きっと、ブレードにヤミツキになるだろうから。



▲愛用のブレードはモチロン「MLB-MOONLIGHT」。蒼い閃光がカッコよすぎる！

ただいま絶賛プレイ中!! ウィクトーリアがカッコいい！ 白い機体に、オリジナルパーツがよく映えている。ぜひコトブキヤで作ってみたい！ しかし、外見に似合わずイヤらしい戦いをしている気がする……。やはりレイヴンの世界は喰うか喰われるかの弱肉強食の世界なのだろうか!? ウィクトーリアをアリーナで倒すと、関連パーツを手に入れることができた。電撃ホビーマガジンで連載中の主役ACと戦うことができるのはコラボ企画ならでは！ ぜひみんなも、ウィクトーリアと戦ってほしい。 **（ハル・キノカワ）**

ゲームを遊び尽くすための攻略情報がカンペキ

電撃の攻略本!

だんだんと寒さも深まってきました。そんな日は、電撃の攻略本を読みながら、じっくりゲームプレイはいかが？

●「電撃の攻略本」専用のホームページ（http://kouryaku.dengeki.com/）で最新情報を公開しています!!

モンスターハンター3（トライ） ザ・マスターガイド

好評発売中



Wii

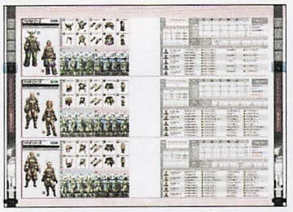
■定価:1,890円
■ISBN:978-4-04-868102-5

●狩猟の極意を伝授する全ハンター必携の1冊!!

すべてのハンターに理想の狩猟術を会得させるための情報が満載！　モンスターの生態&行動情報はもちろん、大型モンスターの攻撃アクションも個々に解説し、その対処方法を伝授!! さらには、大型モンスターの部位を図で解説し、肉質や部位耐久値も徹底的に分析！　そのほか、武器の強化派生表やアイテムの入手方法逆引き表など、各種データもバッチリです!!



◀各大型モンスターの、肉質による部位分けの図を掲載。



◀武器や防具は、データに加えてグラフィックも収録。

ティアーズ・トゥ・ティアラ 外伝ーアヴァロンの謎ー ザ・コンプリートガイド

好評発売中



PS3

■定価:2,100円
■ISBN:978-4-04-868187-2

●攻略情報がカンペキ！美麗ビジュアルも充実!!

総数155にもおよぶ全マップを完全制覇！　イベントバトル、フリーバトル、さらには、地下迷宮の詳細な攻略方法を解説。さらには、全トロフィーの獲得条件など、あらゆるデータを完全網羅!!　また、「ギガダーンウィン」や「ギガエドラム」などのキャラ別の最強武器合成方法はもちろん、イベントビジュアルやイラストも満載！　ファンならずとも必見の一冊です!!



◀前作を含む、各種特典用の貴重なイラストを多数収録。



◀ランクSの完全勝利に導く、詳細なマップ攻略情報を掲載。

Newスーパーマリオブラザーズ Wii ザ・コンプリートガイド

12月17日発売予定

Wii

■価格未定
■ISBN未定



●新しい「マリオ」を見やすいマップで完全攻略！

12月3日に発売される『Newスーパーマリオブラザーズ Wii』を、隠しを含めた全コースのマップつきで完全攻略！　DS版と同じく、ヨコ開き仕様のマップが見やすく、アイテムの位置がとてもわかりやすい攻略本です。

ルーンファクトリー3 ザ・マスターガイド

好評発売中

DS

■定価:1,575円
■ISBN:978-4-04-868229-9



●この1冊で恋に仕事に「勝ち組」になろう！

全住人の「仲良し度」を上げるプレゼント情報を網羅し、住人との冒険情報もバッチリ公開。もちろんシアレンスの町や4つのダンジョンをマップ付きで攻略。鉱石素材や釣り場の情報など、各種データもフォロー！

アンティフォナの聖歌姫 ～天使の楽譜 Op.A～ ザ・コンプリートガイド

Web専売

PSP ■詳細は以下のURLをチェック
(http://kouryaku.dengeki.com/antiphona)



●すべての攻略情報を分析した究極の旋律集

エンディングまでの攻略チャートに加え、イベントの攻略ポイントや重要アイテムの入手場所などを記した全マップを掲載！　また、隠しキャラクターの加入条件や、クリア後の隠しイベントの発生条件も大公開!!

●電撃の攻略本は…発行／アスキー・メディアワークス　発売／角川グループパブリッシングでお送りします!
●商品はお近くの書店でお買い求めください。また、電撃屋（http://www.dengekiya.com）でも購入することができます。

話題作CHECK

今、ホットなタイトルはコレ!! 押さえておきたい話題作の新着情報を、どこよりも詳しく紹介!!



ときめきメモリアル4



バットマン アーカム・アサイラム

P.184 ときめきメモリアル4

P.188 バットマン
アーカム・アサイラム

P.192 戦国無双3

P.194 ドラゴンクエストⅥ
幻の大地

P.196 クイズマジックアカデミーDS
～二つの時空石～

P.198 機動戦士ガンダム
ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS

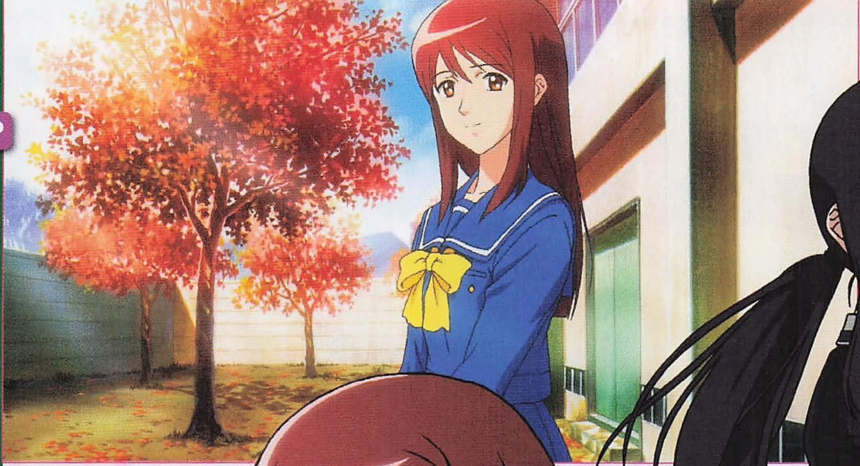
P.200 クロストレジャーズ

P.202 バイオハザード
／ダークサイド・クロニクルズ

P.204 バイオハザード5
オルタナティブエディション

P.206 ルミナスアーク3アイズ

P.208 真・女神転生
STRANGE JOURNEY（ストレンジ・ジャーニー）





ときめきメモリアル4

電撃ゲームスだけの描き下ろし♪

ほら、

シリーズ15周年を迎える大人気恋愛SLGシリーズ『ときめきメモリアル』。その最新作がもうすぐ発売！　私立きらめき高校で過ごす3年間を最高のものにするために、高校生活の決まり、教えます!!

皐月(さつき) 優(ゆう)

CV：滝田樹里

主人公の1年先輩で、生徒会長を務める。品行方正で成績優秀、ルックスもバツグンという全生徒の憧れ。10月14日生まれ（天秤座）のA型。

●担当ライターはこの子が気になる！

才色兼備なメインヒロインの1人で、第1作の藤崎詩織を思わせる要素が満載。1つ年上で幼なじみでもなく、より高嶺の華って感じが強まってます。攻略しがいアリ！

サポートキャラ 大倉(おおくら) 都子(みやこ)

CV：福圓美里

世話好きな主人公の幼なじみ。女の子の情報や主人公に対する評価を教えてくれるなど、頼れる存在。5月13日生まれ（牡牛座）のO型。

●担当ライターはこの子が気になる！

シリーズ初となる、女の子のサポートキャラ。幼なじみの世話焼きとか、メインヒロイン並のスペックなのにサポートキャラ！　ヒドイ！　でも、デートできることも!?

都子ともデートできる!?



▲都子とカラオケデート!?　照れた表情が愛らしいけど、恋愛に発展することはあるのか？



▲毎月のお小遣いは都子経由でもらえる。幼なじみというより夫婦みたいかも。

もう授業始まっちゃうよ?



こどう
語堂 つぐみ
CV：矢作紗友里
ひとこと多い性格の文学少女。強気で、親友の真実に近づく男性には容赦がない。3月2日生まれ（魚座）のA型。



こおりやま あき
郡山 知姫
CV：庄司宇芽香
主人公の1年先輩で、大人っぽい言動から同性からも好かれるタイプ。化学部に所属。7月14日生まれ（蟹座）のAB型。



りゅうこうじ
龍光寺 カイ
CV：松浦チエ
どこか不良っぽさのある女の子。ちょっと近寄りがたい雰囲気だが、実際は？ 4月14日生まれ（牡羊座）のA型。



やなぎ ふみこ
柳 富美子
CV：井口裕香
いつものんびりしているおっとり癒し系。おいしいものが大好き！ 放送部所属。11月18日生まれ（蠍座）のO型。



きょうの りすみ
響野里澄
CV：花澤香菜
優れた音楽の才能を持つ少女。しかし、それ以外は苦手で、孤独がちなところも。9月16日生まれ（乙女座）のAB型。





どりとる なるせ
エリサ・D・鳴瀬
CV：立野香菜子
外見は外国人だが、仙台弁をしゃべる日本人。剣道部所属で日本の文化を愛する。12月15日生まれ（射手座）のB型。





まえだ いつき
前田 一稀
CV：加藤英美里
さっぱりした性格のスポーツ少女で、女子サッカー部所属。ボーイッシュでメカ好き。1月12日生まれ（山羊座）のO型。

ほしかわ まき
星川 真希
CV：大亀あすか
主人公の同級生でクラス委員。一途かつ前向きで気さくな性格から、みんなの人気者。6月1日生まれ（双子座）のA型。

ときめきメモリアル4			
2009年12月3日発売	¥5,250(税込)		
PSP	ジャンル	SLG	恋愛
	メーカー	KONAMI	育成
	備　考	プレイ人数:1人用	

発売直前！ 『ときめき4』の魅力総まとめ!!

卒業式の日に、伝説の樹の下で結ばれたカップルは永遠に幸せな関係になれる——。そんな伝説が残る私立きらめき高校を舞台に、意中の女の子とカップルになることを目指す恋愛SLG『ときめきメモリアル4』。発売を間近にひかえた今回は、本作のゲームシステムを完全解説！ 新要素が満載の本作だけに、シリーズ未経験者はもちろん、生粋のときメモラーなアナタにも、ぜひチェックしてもらいたい。そして今回も担当ライターが要注目ポイントを紹介！

NEWS コナミスタイル限定で12月3日にキャラクターCD&サウンドトラックが発売!!

コナミスタイル限定で、右のCD2タイトルが発売決定！「Character Single BOX」は、登場キャラクターが歌うイメージソング計15曲とモノローグを収録した豪華5枚組。「Original Soundtrack」にはゲーム中のBGM全66曲を収録している。詳細は次のアドレスをチェック！ http://www.konamistyle.jp/



ときめきメモリアル4
Character Single BOX
●CD5枚組 ¥6,300(税込)

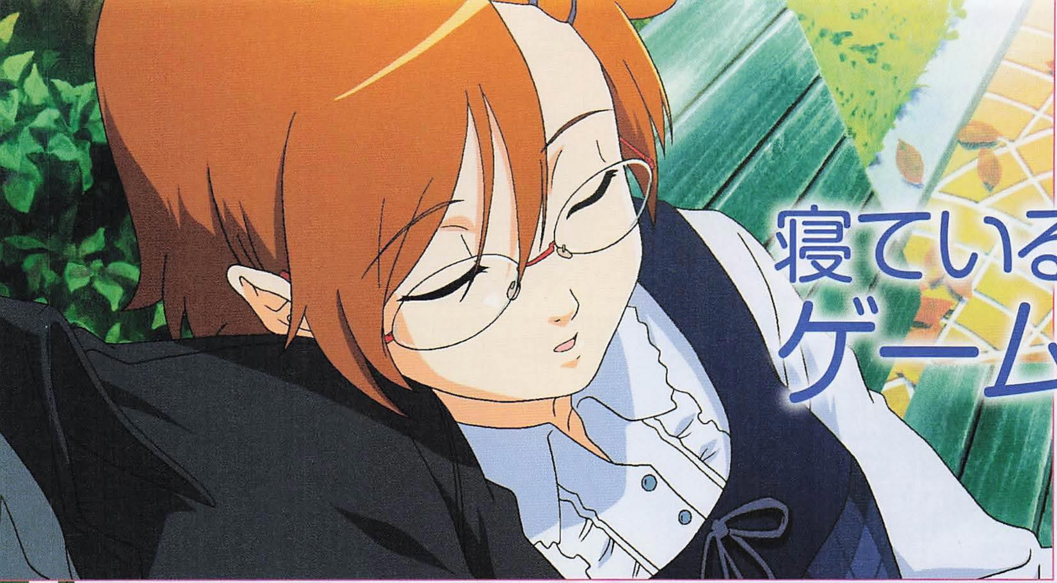


ときめきメモリアル4
Original Soundtrack
●CD2枚組 ¥2,520(税込)

クラス委員の耳寄り情報①

PlayStationStoreのゲームアーカイブスに、『ときめきメモリアル ～forever with you～ Ps one books』と『ときめきメモリアル2 コナミ ザ・ベスト』が登場！ 前者は配信中で、後者は2009年配信予定だ。なお、『ときめき2』はEVSのアペンドディスクも同日配信予定。価格は各¥600（税込）。※

※予告なしに配信スケジュールが変更になる場合がございます。



語堂さんが寝ている間に覚えるゲームシステム

本作の目標は、卒業式の日に意中の女の子と結ばれること。そのためには、女の子とデートを重ねて仲を深めながら、自分を魅力的な男性に成長させていかなければならない。「特技システム」をはじめとする新要素を活用し、素敵な恋の成就を目指そう。プレイ前にこのページでゲームの基本を覚えるべし！



祝入学!　高校生活の決まり、覚えてね

ゲームは、月曜から土曜までの行動を決める平日コマンドと、日曜日や祝日の行動を決める休日コマンドを交互に実行して進めていく。コマンドを実行すると日数が経過。それとともに対応した能力が増減するので、計画的に日々を過ごしていこう。自分の理想の男性像を目指すか、女の子の好みに合わせるかなど、成長の仕方はプレイヤーしだいだ。

■ゲームの流れ

月曜日	月～土	日曜日	日曜日
平日コマンド決定 →	平日コマンド実行（自動） →	休日コマンド決定 →	休日コマンド実行（自動）

（休日コマンド実行後、月曜日の平日コマンド決定に戻る）



部活動 ▲部活動は全9種類で、日曜日に入退部できる。サボると強制退部も……。



▶実行したコマンドが成功すると成長しやすい。

■画面の見方



❶日付
現在の日付。平日は白字、休日は赤字で表示される。

❷コマンド
✚キーで回転させて選択。アナログスティックなら直接選択できる。

❸携帯電話
バッテリー残量がわかるほか、メールが届くとアイコンで知らせる。

❹パラメータ
現在の主人公のパラメータ。コマンド実行時の増減値もここに表示。

主人公のパラメータ

パラメータ	解説
体調	自分の体力。行動コマンドを実行すると減っていく
文系	語学や社会の能力。主に文系コマンドで増加
理系	数学や理科の能力。主に理系コマンドで増加
芸術	美術や音楽の能力。主に芸術コマンドで増加
容姿	おしゃれの能力。低いとデートに悪影響が……
運動	運動能力。体育祭の成績などにも影響
根性	自分の精神力。運動コマンドなどで増加
リッチ	所持金。毎月のお小遣いやアルバイトで増える
経験	特技の習得に必要。何か行動すると増える
やる気／状態	行動コマンドの成功率などに影響。日々変化する

青毛CHECK 携帯電話が超便利!

過去作では休日を1日消費した電話だが、本作ではバッテリーの残量が許す限り、自由に使用可能。ただし、充電は基本的に月初めだけなので、慎重に使いたい。でも、バッテリーを残して月を終えるのももったいない気がする！



◀電話をかける以外の機能は、バッテリーを消費せずに使用できる。

■携帯電話の機能

- **電話帳** 知り合いやアルバイト先に電話する。デートのお誘いはここから！
- **受信BOX** 知り合いから届いたメールを確認できる。任意に送信はできない。
- **メルマガ** 新しいアルバイト先やデートスポットなど、有用な情報が届く。
- **プロフィール** 都子から女の子の情報を聞いていれば、ここでいつでも確認できる。



学校で見かけたら声をかけてほしいっちゃ

平日コマンドを実行中、知り合っている女の子や友人が画面の左右からヒョコっと現れることがある。このとき左から現れた人にはLボタン、右から現れた人にはRボタンで声をかけることが可能。これが新要素の「声かけシステム」だ。声をかけると、一緒に帰ろうと誘ったり、デートの約束ができたりするので、意中の女の子が現れるのを見逃さないようにしよう。ちなみに男性の友人に声をかけた場合も、能力アップなどのメリットがある。男だからと邪険にしないほうがいいだろう。

平日コマンド実行中にLorRボタンで声かけ!



◀2人登場したときは、片方しか声をかけられない。とっさに判断すべし！

青毛CHECK アルバイトの追加で高校生活はどうなる?

リッチを稼ぐことのできるアルバイトは、そういうコマンドがあるわけではありません。雇われた状態で平日コマンドを実行すると、1週間のうちの数日をアルバイトに使うという仕組みなのです。したがって、お金稼ぎに追われて能力アップができずイライラ、なんてことはなさそう。ところで、女の子でアルバイトしている子はいるんでしょうか？　一緒のアルバイト先で仲よくなるなんてのもいいですよね！



本屋のバイトに電話しよう

◀アルバイト先によって得られる収入が異なる。好みのところに電話をかけよう。



クラス委員の耳寄り情報❷
マルチエンディングを採用している本作。卒業後の進路も、30種類以上のバリエーションがあるので、すべてを見るためにはやり込みが必須だ。なかには、部活動やアルバイトを極めないと進めない進路も存在。女の子との恋の行方だけでなく、進路のことも気にしながら高校生活を過ごせば、もっと楽しめる!

新学期になったら特技を実践して

▼新学期になったら、ツリー状に並んだ特技を順に選んで習得していく。どれを優先するかが悩みどころだ。



ゲーム中でなんらかの行動を実行すると、経験ポイントが加算。新学期（1年に3回）になると、その経験ポイントを消費して、特技を習得&実践（装備）することが可能だ。特技は、単純に能力が上昇するものや女の子と出会いやすくなるものなど、無数に用意されている。特技は同時に6つまで実践でき、能力アップ重視や女の子との交流重視など、組み合わせは自由自在！　自分のプレイスタイルに合った特技を選ぶ楽しさがあるのだ。

特技の例

特技	効果
基礎体力	コマンド実行時に体調が減りにくくなる（効果小）
語彙センス	デート時に、たまに女の子をドキドキさせられる
芸術家肌	コマンド実行時に芸術が増えやすくなるが、それ以外が増えにくくなる
原付免許	原付バイクが購入可能に。郊外でのデートでリッチが節約できる
休日の神	休日のコマンド実行時に能力が増えやすくなる（効果大）

■特技システムのルール

- ●経験ポイントを消費して習得
- ●最大6つまで実践（装備）できる
- ●各学期の最初に習得と実践ができる
- ●経験ポイントは何かしらの行動をとると増える
- ●同じ系統の特技を複数実践すると効果アップ

青毛CHECK 学校行事が増えまくってる!

『ときめき』は高校生活体験ゲームでもあります。だから、学校行事など日常のイベントがいっぱいあるほど、臨場感が増して楽しいのですが、『ときめき4』はそのへんもぬかりなし。球技大会や弁論大会、自作ロボットの大会まであって、超にぎやかです！



▲クラスの担任である古我先生から電話で呼ばれ、中央公園でボランティア活動をすることに。マジメさをアピール！

えへへ～。デートに連れていってね～

デートはおなじみの三択方式。よい印象を与えることができれば、女の子からの評価を上げることができる。親密になれば別れ際に女の子からデートの続きをお願いされることも！　追加デートでドキドキのトークを楽しもう。なお、本作にもシリーズの伝統である爆弾システムが存在する。女の子をかまってあげないと悪いウワサが流れ、主人公への評価に爆弾が出現。これが爆発してしまうと、すべての女の子からの評価が下がってしまう。そうなる前にデートで爆弾を消そう。



▶デートスポットは日々増えていく。女の子の好みを考えて選べ！



▲女の子と親密になると、心ときめく追加デートが発生することも！　告白前だけど、ひと足先に恋人気分♥

手つなぎモード登場!

デート後、女の子と一緒に帰ると手つなぎモードに。順に出現する二択を選んで相手をドキドキさせ、ムードが盛り上がったら手をつなごう！　ドキドキさせすぎてものんびりしすぎても失敗してしまうので、画面左上に表示されるハートマークを参考に、手をつなぐタイミングを見極めるのだ!!



▶ハートマークが多い選択肢ほど、相手はドキドキに！

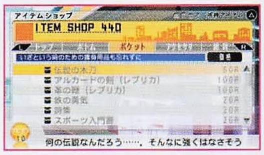
おっ、買い物か? 稼いだお金は大事に使えよ

前述したとおり、本作にはリッチ（お金）のパラメータが存在。リッチは、有料のデートスポットを利用するのに必要なほか、ショップでアイテムを購入するのにも使える。アイテムは、容姿を高める効果のある服を中心に、能力アップやコマンド実行時に成長しやすくなるもの、携帯電話の充電ができるものなども用意。上手に使えばプレイが有利になること間違いなしだ。ただ、効果の高いものはそのぶん高額。デート資金が不足するようなことがないように！

オシャレにキメて女の子のハートをつかめ!



▲服の上下とアクセサリのほか、ポケットに入れておけるアイテムもある。特定の女の子に好印象を与える服も！



▲アイテムの購入は、休日コマンドの「買い物」で行う。ショップに行くと1日を消費してしまうので注意しよう。

……覚えた?

ほかにもこんな注目要素が!

■クラスメイト設定

本作では、クラスメイトを男子3人、女子3人の計6人まで設定することができる。設定したクラスメイトは、さまざまな場面に生徒として登場。例えばテストや体育祭の成績に名を連ねるため、ちょっとしたライバル気分に。実際の友人をモデルに設定すれば、ますます負けられなくなるかも！



◀設定は「オプション」でいつでも可能。名前と性別、タイプを決定だ。

■新音声合成システム

『ときめき4』は、主人公の名前を女の子が呼んでくれる音声合成システムを搭載。同様のシステムは前作などにもあったが、本作では感情に合わせて呼び方を変えるなどより自然なものになっている。なお、音声の合成は、PSPをネットワーク経由で専用サーバーに接続する必要がある（サービスは無料）。発売前に環境を整えておこう。

■バイノーラルサウンド

ゲーム中の一部のシーンで、立体音響を実現。例えば女の子が耳もとでささやく声が、実際に耳のすぐそばから聞こえるような感覚が味わえるのだ。ヘッドフォン必携！

イェーイ！　ミニゲームでボクと一緒に盛り上がろー!

過去作の例にもれず、『ときめき4』にも多数のミニゲームが用意されている。以下の3つ以外にも、体育祭の競技である100m走、縁日でのデートでプレイできる金魚すくいなどがあるようだ。どれも好成績を収めれば女の子からの評価がアップ！



射的

▲縁日で挑戦できる。的を多数倒すほど高得点！

二人三脚

▼LボタンとRボタンを交互にタイミングよく押して走り、ゴールを目指す。





綱引き

▲クラスメイトの動きに合わせて◎ボタンを押し、縄を自分側に引きまくれ！

青毛CHECK 戦闘が復活!

不良にからまれたときなどに発生するRPG風の戦闘が、『ときめき2』以来の復活。しかも、ターンを進めるとより高度な技が使える新システムを搭載し、進化しちゃってます。ファンタジー風衣装がかわいいヒロインにも注目！

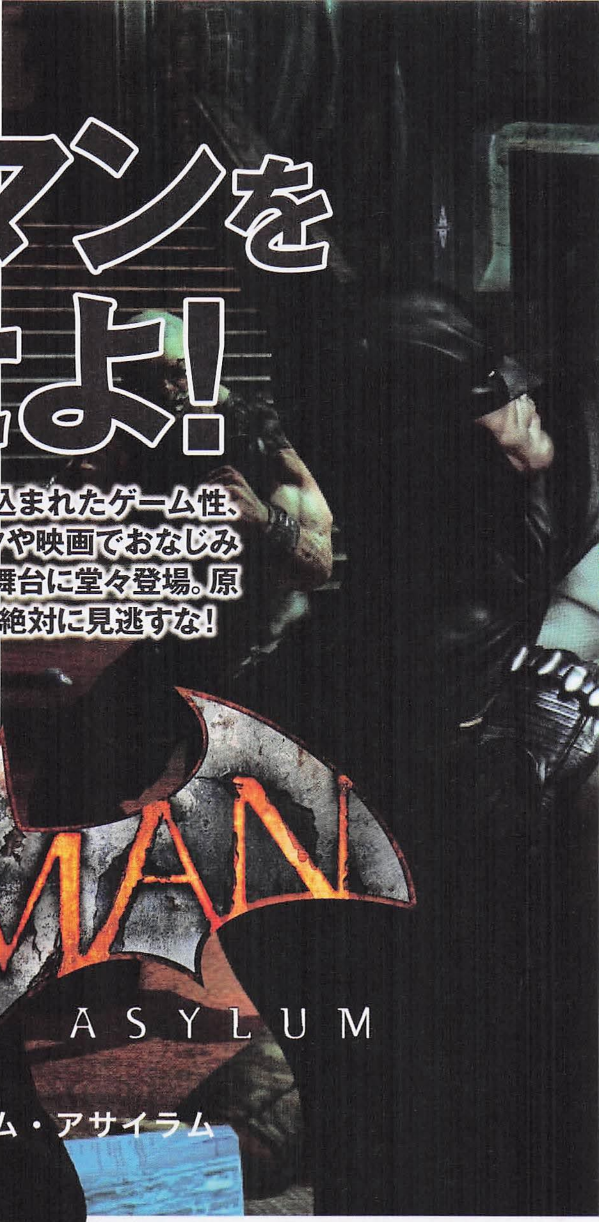


▲画面上部に並ぶバトルスロットを溜めて、強力な技を発動！

クラス委員の耳寄り情報③

『ときめき4』では、クリア時に「勲章」が獲得できる。これも本作のやり込み要素の1つ。勲章は3年間をどう過ごしたかによってもらえるものが変わり、20種類以上もあるので、すべてそろえるのはひと筋縄ではいかない。腕に自信のあるプレイヤーは、ぜひコンプリートを目指そう！





バットマンを体感せよ!

超絶クオリティの映像、丁寧に練り込まれたゲーム性、完璧に計算された演出……。コミックや映画でおなじみのヒーロー「バットマン」がゲームの舞台に堂々登場。原作ファンもACT好きも唸るこの1本、絶対に見逃すな!

BATMAN ARKHAM ASYLUM™

バットマン アーカム・アサイラム

バットマン BATMAN

本名はブルース・ウェイン。少年時代に両親を強盗に殺害されたのをきっかけに、悪を根絶するための活動を非合法に行うようになる。本作の冒頭で宿敵のジョーカーを捕らえ、凶悪犯収容施設「アーカム・アサイラム」へと連行するものの、思わぬ事態から新たな戦いに巻き込まれてしまう。

海外で喝采を浴びた至高のACTが日本上陸! バットマンの魅力満載の傑作を徹底紹介!!

本作は、凶悪犯収容施設のアーカム・アサイラムを舞台としたバットマンとジョーカーの対決を描くACT。闇に隠れて敵を討つスタイルを軸にしつつ、さまざまなハイテク機器で敵を翻弄するバットマンならではのアクションを堪能できる。今回は、実際のプレイから見えてきた本作の"スゴさ"と"おもしろさ"に迫る!



▲ジョーカーの手先となった犯罪者達を相手に、バットマンが多彩なアクションを駆使して立ち向かう!

バットマン アーカム・アサイラム

PS3 2010年1月14日発売予定 ¥7,980(税込)

ジャンル	ACT	ACT
メーカー	発売元:スクウェア・エニックス/開発元:Eidos/Rocksteady	謎解
備考	プレイ人数:1人用	育成

Xbox 360 2010年1月14日発売予定 ¥7,980(税込)

ジャンル	ACT	ACT
メーカー	発売元:スクウェア・エニックス/開発元:Eidos/Rocksteady	謎解
備考	プレイ人数:1人用	育成

PICK UP! 前例がないほど美麗な映像! これが次世代の"バットマン"!!

上の写真からわかるとおり、映像の美しさは衣服の繊維まで見てとれるほど緻密で、まさに圧巻の一言。また、建物の中では、バットマンの接近に反応して逃げるネズミがいたり、別の部屋の状況を映し出すモニターの映像が作り込まれていたりと、どこを見ても完璧なのだ。バットマンが実在するのかと錯覚するほどのこの映像美は、絶対に体験すべし!

こんなに細かい演出も!







◀映画中のバットマンを実際に動かしているような驚愕の臨場感!



正義の鉄槌

ジョーカーの手によってアーカム・アサイラムに放たれた囚人達に、怒りの一撃を放つバットマン。過去に自分の身に起こった悲劇が二度と繰り返されぬよう、悪人を根絶やしにしようとするバットマンの決意が伝わってくる。

VILLAINS バットマンの宿敵

バットマンの宿敵となるのは、シリーズ作品でおなじみのジョーカーをはじめとする凶悪犯達である。バットマンと因縁深い彼らとの対決は、生死を賭けた緊迫したものになるだろう。このほかにも、ジョーカーによって解放されたアーカム・アサイラムの囚人が集団で襲いかかってくるため、常に何者かから命を狙われるという危険な状況が続く。果たして、バットマンは逃亡するジョーカーを捕らえ、彼の陰謀を止めることができるのだろうか？



極悪非道の“狂人”現る!



配下も続々登場!

シリーズ作品の代表的な犯罪者であるポイズン・アイビーやベインなどのほか、本作オリジナルの敵もボスとして登場！



凶悪犯罪を企てる、バットマンの最大最凶の宿敵。犯罪界の道化王子と自称し、ジョークで殺人を犯すほど狂気に満ちた男。

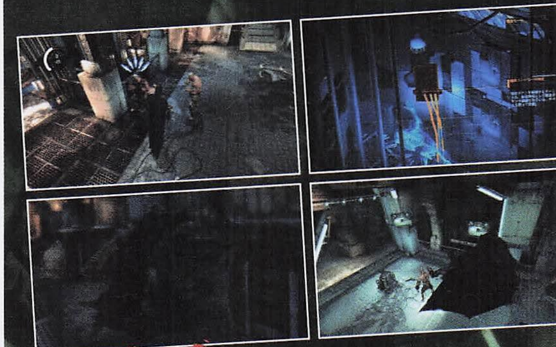
ジョーカー THE JOKER

緊迫感・爽快感・達成感を味わえるアクションの数々に迫る！

本作は右のように、敵や障害（罠など）が発生→適切なアクションで解決→次の敵や障害が発生……という一連の流れを繰り返して進行する。敵や障害はここで紹介する隠密、乱戦、調査に該当するアクションで解決でき、ピタッと正解を導き出せたときの快感は格別。この流れがテンポよく繰り返され、物語に没頭していけるのだ。以下では、気になる各アクションについて、プレイインプレッションを交えつつ解説しよう。

本作のゲームの流れ

敵や障害に遭遇！ → 3つのうちから正しい行動を選択する（隠密／乱戦／調査） → 新たな道が開き物語が進行！



隠密 SNEAKING

建物の構造を利用して敵の死角から奇襲せよ！

バットマンは生身の人間なので、銃で攻撃されれば当然ながら死にいたる。銃を持つ敵に対しては、背後から忍び寄るか、ワイヤーで遠くに飛びつく「グラップリング」によって相手の視界に入らないよう近づくのが基本。うまく距離を詰めたら華麗なサイレントアクションで1体ずつ仕留めるのだ。息を潜めて敵の隙をうかがう……このギリギリの緊張感がたまらない！



サイレント・テイクダウン

▼背後から近づき、敵の口を塞ぎつつ強烈な一撃を食らわす。不意を突かれた敵は、声も出せずにそのまま気絶する。

音もなくキメる！



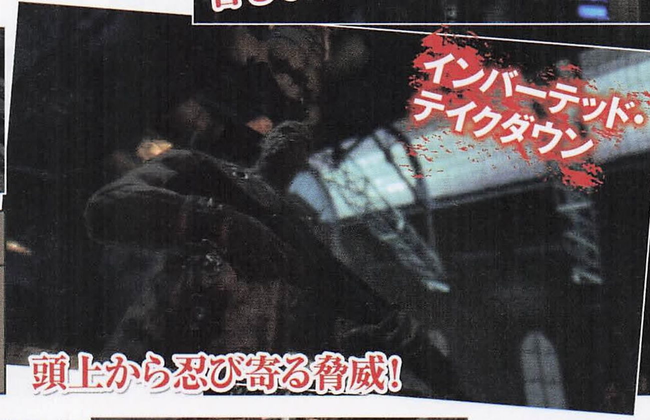
グラップリングで高所へ！

◀壁から突き出した彫像や手すりなどの特定のオブジェクトは、グラップリングを行うことでその場所に素早く移動できる。このアクションを利用して、敵に気づかれないように背後へ回り込もう。



▶マントを広げて静かに滑空しながら、敵の背後にグライドキック。ダウンしたところを仕留めろ！

ターゲットを一撃でダウンさせる！



インバーテッド・テイクダウン

◀敵の真上からぶら下がり、獲物を捕食するように抱きかかえて高所にさらい、吊り上げる技。

頭上から忍び寄る脅威！

PLAY IMPRESSION “らしさ”を堪能できる厳選されたアクション！

建物の中をグラップリングで移動し、敵の背後に降り立って音もなく囚人達を倒す。華麗に敵を仕留めるバットマンらしいアクションの数々は、プレイしていくうちにあたかも自分がバットマンになったような感覚を味わえます。それと、遠くの敵がちょっとした物音や気絶した仲間に敏感に反応するところもスゴイ！　それまで平常心だった敵がいきなり動揺し出したり、突然おびえて銃を乱射したりする様は、開発スタッフのこだわりが随所に感じられます。悪党にとって、バットマンは恐怖の対象であることがひしひしと伝わってきますよ。



テイクダウン

豪快にブッ倒す！

▲ダウンした敵に近寄ると追撃をキメられる。身動きのとれない敵にトドメの一撃を見舞え！



敵の攻撃を察知して…

▶攻撃を繰り出そうとする敵の頭上には、写真のようにアイコンが表示される。これが見えたら攻撃を中断し、すかさずカウンターを叩き込め！



激しいカウンターを浴びせる！

◀背後からの敵の攻撃を受け止め、即座に反撃！　隠密行動中とは違い、暴れまくってザコを蹴散らす爽快感を存分に味わえる。

乱戦 FIGHTING

バットマンは隠密行動を基本とするが、ときには囚人達との乱戦に巻き込まれることもある。こうした状況では、パンチやカウンターなどの格闘アクションを使った爽快なバトルを楽しめる。簡単なボタン操作で鮮やかな連係攻撃を繰り出せるほか、バットマンの体勢や敵との位置関係によってアクションが多様に変化していく！

群がる囚人達は力技でねじ伏せろ！

PLAY IMPRESSION ゲームのアクセントとしてひと役買っています！

こういった派手なバトルは、緊迫した場面が続く本作において、緊張感から解放される状況。解放による反動で爽快さがさらに増すので、抜群のアクセントになっています。乱戦中は、難しいコマンド入力がなく、いろいろなアクションを次々と繰り出せるところが楽しいですね。あとは、フィニッシュ技を決めたときに、ズームアップ＆スローモーションになる演出もカッコイイ。本作では基本的にザコの体力ゲージは表示されないんですが、上記の演出が敵を倒した合図になっているんです。こういったプレイヤーがわかりやすい表現も好感触です！



悪党を断罪

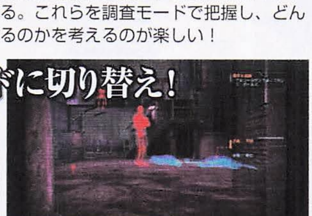
バットマンは殺しこそやらないが、悪人には容赦ない攻撃を見舞う。特に「インバーテッド・テイクダウン」と呼ばれる技は豪快。犯罪者を絞首刑で裁くかのごとく、相手を捕まえて高所から首を吊り上げて気絶させるのだ！

ガジェットの数々を駆使して道を切り拓け！

バットマンは探偵能力にも優れており、「調査モード」を利用すると“見えないモノを見る”ことが可能になる。このモードに切り替えれば、グラップリングを行える場所、爆破できる壁、侵入可能な通気口といった重要なポイントを即座に発見できる。これらを調査モードで把握し、どんな行動で先に進めるのかを考えるのが楽しい！

調査 DETECTIVE

調査モードに切り替え！



▶調査モードで人間を視界に捉えると、所持中の武器や心拍数といった敵の情報がひと目でわかる！

見えないモノが視認できる！



◀調査モードの画面上で色がオレンジに変化したものは、なんらかのアクションが有効であることが多い。

スキャン



より詳細な情報を読みとれる！

▲調査モードで発見した特定のモノは、スキャンで詳細分析が可能。

爆破ジェル



▲もろい壁は、爆破ジェルで破壊してその先に進むことができる。

新たな進路を確保！

PLAY IMPRESSION 気分はまさに探偵！

追跡中の相手が落としたモノをスキャンしてその成分を分析することで、犯人の痕跡が道に点々と表示されます。この演出は、他のアクションとは違う新鮮なドキドキ感がありますね。このように、調査は簡単な謎解きになっていることが多く、これらをクリアすると隠密や乱戦のアクションとは違う達成感を味わえるのがいい感じ！

PICK UP! 収集と育成も同時に楽しめる！

本作は、物語の進行とは別に、隠しアイテムの収集や必殺技の習得など、やり込み要素も多数存在。下の収集要素のほかにも、敵をたくさん倒してスコアを稼ぎ、そのスコアによってバットマンを強化するといった要素もある。

こんなやり込み要素が！

ジョーカーの歯



ジョーカーがバットマンをからかう目的で置いたぜんまい仕掛けの歯。すべて倒すと!?

リドラートロフィー



コレクション要素の1つ。通気口の中や屋根の上など、いたるところに隠されている。

インタビューテープ



凶悪犯のメッセージが収録されており、聞くことができる。意外な事実がわかるかも!?

果てなき戦雲の夢へ――

戦国無双3
SENGOKU MUSOU



皆が笑って暮らせる世、創るんさ

いよいよ発売直前を迎えた『戦国無双3』。参戦武将としては、秀吉、ねね、長政の3人も新たに公開された。従来作からデザインが一新されたその姿に注目!

戦国無双3			
2009年12月3日発売	¥7,140(税込)		
Wii	ジャンル	ACT	ACT
	メーカー	コーエー	歴史
	備考	プレイ人数:1～2人／クラシックコントローラPRO対応	

シリーズ最大のボリュームを誇る『3』! その見どころを発売直前徹底紹介!!

本作は戦国時代を舞台に、一騎当千の爽快感を魅せる『戦国無双』シリーズの最新作。『3』では、武将たちの絆をテーマに、これまでにない大ボリュームのストーリーと各種新システムが登場する。発売直前となる今回は、それら本作の魅力を改めて総まとめ。各モードやアクションを紹介しよう。



▼35人以上の操作可能キャラが登場! 各武将のストーリーは本作の大きな魅力となる。

豊臣秀吉

●CV:石川英郎●

織田信長の家臣。持ち前の明るい性格と卓越した頭脳で立身出世を果たしていく。乱世の混乱を治め、みなが笑って暮らせる世を築くことを目標としている。



◀秀吉の武器・三節棍は、長いリーチの攻撃範囲と素早い攻撃速度を誇る。

絆チェック! 信長の志を継ぎ……

当初は信長の家臣だった秀吉だが、信長が本能寺で倒れてからは彼の天下統一の遺志を継ぐことに。信長の後継者としての彼の戦いは続く!

▽三節棍を高速回転させて地面に向かって竜巻を発射! 前方広範囲にわたって、風が刃となって荒れ狂う。





それがしは、この槍を信じて突き進む!

うちの人のため、ねね忍法でガンバるよ!

浅井長政

●CV:神谷浩史●

近江・浅井家を治める若き大名で、争いのない世を望む純粋で心優しい青年である。信長の妹・市とその志を通わせて夫婦となるが、のちに織田家と敵対する。

絆チェック! 義兄と妻との狭間

愛するお市と結ばれた長政だが、義兄である信長と敵対することに。苦悩を感じつつも、争いのない世を目指して戦う姿に注目したい。



▶長政の無双奥義・皆伝は、渾身の突き攻撃! 衝撃波が正面の敵を一掃する。

▽通常攻撃は横方向に強い。チャージ攻撃では突進攻撃も可能だ。



ねね

●CV:山崎和佳奈●

豊臣秀吉の妻で、忍術の心得を持つ。明るく世話好きな性格で、秀吉とともに石田三成、加藤清正、福島正則らを我が子のように可愛がっている。

絆チェック! 家族のために戦う忍!

夫である秀吉をはじめ、家族ともいえる三成や清正らのため戦うねね。愛する夫や子どもたちを、忍びの技で陰から支える姿に注目したい。



◀高速回転させた巨大手裏剣の上に飛び乗って、手裏剣とともに回転!



◀巨大手裏剣がねねの主力武器。分身の術を使ったトリッキーな戦術も見どころの1つだろう。

モード もののふたちの絆を紡ぐ数々のプレイモードを紹介!

本作の主なプレイモードは、武将個々の物語を楽しめる“無双演武”、村雨城の謎に迫る“村雨城”などが用意されている。ここでは、それら各種モードを紹介していこう。これらのモードをプレイする際、プレイできる武将のレベルはすべて引き継ぎが可能。各武将を育成することで、どのモードのプレイもラクになっていくわけだ。また、武家屋敷ではオリジナル武将の作成も可能!



▲基本となるのは無双演武。最初に選べる武将は10人だが、武家屋敷で数を増やせる。



▼武将の装備変更や、技能強化なども可能。お気に入りのキャラを自由に育てられる。

村雨城 村雨城の謎を解明せよ!

『謎の村雨城(FC)』をモチーフにした、夢のコラボレーションステージ。プレイヤーはマップ上の各ステージを順次クリアしながら進み、最終的には村雨城を目指す。途中には本モードの主人公ともいうべき鷹丸が参戦。以後は彼も操作可能キャラとなる。また、基本的な戦い方は無双演武モードと同様だが、ステージ中には個性的なギミックが多数登場。各ステージの仕掛けをいかに利用していくかが攻略のポイントになりそうだ。



◀村雨城をはじめ、赤雨城や青雨城などファンには懐かしいステージが登場。それぞれ個性的な仕掛けがある。



▶青雨城では、氷の壁がプレイヤー武将の侵攻を阻む。敵と戦いつつ、各城の仕掛けも攻略する必要がある!

無双演舞 武将の物語を楽しもう!

ステージをクリアしながら、武将個々の物語を楽しんでいくのがこの“無双演武”。全30武将のストーリーが用意されており、そのボリュームはかなりのもの。ステージ中にはプレイヤーの行動や戦況に応じて多彩なミッションが発生し、それらをクリアすることで戦後の報酬も増加していく。なお、無双演武でクリアしたステージは、“模擬演武”で繰り返し遊ぶこともできる。



▲オープニングやステージ間にはイベントムービーが見られる。武将たちの熱き絆の物語を見逃すな!

武家屋敷 各種特典を獲得

武家屋敷では、ステージをクリアすることで得られる“石高”を使い、各種の特典を獲得していく。特典内容は、まずはプレイ武将の追加。武将を追加すると、「無双演武」「模擬演武」「村雨城」で選択できる武将が増えていく。ほかにも武将のカラー変更、能力限界突破、そして新武将の編集などが行える。新武将とは外見や武器、名前を自由に決められる自分だけのオリジナル武将のこと。こちらもやり込み要素は十分!



▲石高はステージクリア時に入手できる。たくさんの石高を集めて、武将の獲得や強化を楽しもう。

新システム 戦いを熱くさせる一騎当千の新アクションの数々!!

『無双』シリーズのだいご味といえば、一騎当千の爽快感! 群がる敵兵をズバズバ斬り倒していく気持ちよさは、もちろん本作でも健在だ。それに加え、本作では無双奥義・皆伝や影技などの新アクション、そして携帯道具や技能強化などの新たな身支度設定が追加された。とくに注目したいのが、やはり新アクション。無双奥義・皆伝は、ド派手な演出で敵を一掃する究極の必殺技で、影技はテクニカルな連続攻撃となっている。



▲チャージ攻撃や特殊技など、シリーズを代表するアクションも健在。武将たちはいずれも個性的な攻撃手段を持つ。

身支度 武将を強化する各種要素

身支度では、武将の装備や携帯道具の変更が行える。無双演武や村雨城などの各モードで使用可能で、ステージに合わせたセッティングを自ら調整できるわけだ。なお、装備品はステージ中の桐箱や宝箱、携帯道具は桶や俵を破壊すると入手できる。



▶各部位の装備をセットすると、武将の能力がみるみる上昇!

装備品の技能を強化できる!

ステージ中で武器を入手した際、“属性”が付加されている場合がある。属性には、炎の追加ダメージを与える「紅蓮」や敵の動きを止める「凍牙」など複数の種類が存在。また、属性とは別に「技能」も存在し、これらは、鍛冶屋に素材を渡すと強化ができる。



▲各素材はステージ中で入手する。好みの武器を育成する楽しさもあるわけだ。

攻撃アクション 多彩な攻撃手段で敵と戦える!

武将の攻撃手段は“通常攻撃”のほか、通常よりも強力な攻撃を放てる“チャージ攻撃”、武将固有の技を放つ“特殊技”、素早い連続攻撃を可能とする“影技”、そして絶大な威力を誇る“無双奥義”などがある。これらのうち、通常攻撃、チャージ攻撃、影技は組み合わせて使うこともでき、プレイヤー自身でさまざまな連続攻撃を作り上げられる。

●攻撃アクション一覧(クラシックコントローラの場合)

アクション	ボタン	特徴
通常攻撃	ⓨボタン	通常の攻撃。武将が成長すると最大連続攻撃回数が上昇
つばぜり合い	ⓨボタン	一定条件でつばぜり合いが発生。連打勝負!
チャージ攻撃	ⓧボタン	通常よりも強力な攻撃で、通常攻撃と組み合わせられる
追い打ち攻撃	空中でⓧボタン	空中から地面に向かって強力な攻撃を放つ
特殊技	Ⓡボタン	武将個々の固有の手段で攻撃する
影技	攻撃中にⓑボタン	ほかの攻撃から、スキなく攻撃をつなげる
無双奥義	ⓐボタン	各武将の必殺攻撃。無双秘奥義、無双最終奥義、無双奥義・皆伝が存在

無双奥義・皆伝



◀練技ゲージと無双ゲージをすべて消費して放つ。迫力の演出と、最強の攻撃力をあわせ持つ。

影技



▼ほかの攻撃をキャンセルして放てる。攻撃→影技→攻撃……といったように連続技に組み込める。

無双チェック Wiiリモコンの操作感を最速レビュー!

Wiiの前作『KATANA』では、コントローラを振り回すかなり特殊な操作方法でしたが、今回はスタンダードな操作に原点回帰。操作手段はクラシックコントローラPRO/Wiiリモコン+ヌンチャク/ゲームキューブコントローラの3種類が用意されており、好きなものを選べます。個人的なオススメはグリップ感良好のクラシックコントローラPROですが、力を抜いて遊ぶならヌンチャクもいい感じ。間違って振り回さないように要注意!?



▲リモコン&ヌンチャクの場合、主に移動がヌンチャク側。好きなスタイルでどうぞ。







“幻の大地”の世界が徐々に明らかに——!!!

DRAGON QUEST VI
ドラゴンクエストVI 幻の大地

大魔王が現れ世界が混乱に陥ろうとしているとき、精霊の神託を受けた少年が旅立つ。それは“世界”の真実を解き明かす、物語の幕開けだった。

メインキャラ6人のあふれる魅力に迫る!!

14年前にSFCで発売されて以来、初の他機種での登場となる『ドラゴンクエストVI 幻の大地（以下、DQVI）』。今回は謎多き物語の舞台と、その世界を冒険する6人のメインキャラクター達の基本的な能力を紹介していく。DS版で初めて『DQVI』に触れる人はもちろん、オリジナル版をやり込んだ人も、壮大な世界観と、キャラクターの個性に迫ってみよう！

ドラゴンクエストVI 幻の大地		
2010年1月28日発売予定	¥5,980(税込)	
DS	ジャンル：RPG	冒険
	メーカー：発売元:スクウェア・エニックス／開発元:アルテピアッツァ	育成
	備考：プレイ人数:1人用	

Character
物語を彩る登場人物たち

宿命を背負い、世界の謎に挑む6人のキャラクターたち。彼らの個性が光る能力について解説しよう。



ライフコッド村の少年 主人公

ひょんなことから旅に出ることになった、プレイヤーの分身。戦闘では戦士のように剣や鎧などを装備できるほか、回復＆補助呪文も使えるのでオールマイティに立ち回れる。



▲直接攻撃で敵にダメージを与えるだけでなく、呪文で仲間をサポートすることも可能だ。



▲妹のターニアと一緒に山奥にあるライフコッド村で平穏に暮らしていた。



不思議な雰囲気を持つ ミレーユ

名前以外はすべてが謎に満ちている美女。呪文の使い手で、回復のほかマヌーサやラリホーなどの状態異常を起こす呪文も得意だ。呪文なら彼女にまかせて間違いナシ!?



▲彼女が主人公と一緒に旅をする目的とは？



▶爆発呪文のイオも使えるので、攻撃もバッチリ！



力自慢の武闘家 ハッサン

主人公が旅の途中で出会う武人。格闘技のほか、ツメやハンマーを装備した直接攻撃で敵に大ダメージを与える。また鍛えられた体を盾に、敵の攻撃を受け止めることも。



▲武闘家らしく、自分の体を武器にした特技を使える。ある意味、武器いらずなのかも!?



◀主人公とハッサンは兄弟のような関係になる。

Check 便利な馬車システムももちろん搭載！

大人数の旅には欠かせない、馬車システムを本作も採用。馬車のあるところなら、いつでもメンバーを入れ替えられる。



◀特別なイベントで入手できる？

World さまざまな冒険が待ち受ける世界

旅の目的や世界の様子など、しだいに判明してきた『DQVI』の世界観をチェック。

2つの世界が舞台!?

本作には主人公が普段生活している世界とは別に“もう1つの世界”が存在。この2つの世界を行き来して、冒険するようだ。だが、2つの世界の違いは、いまだ謎に包まれたまま。物語が進むと明らかに？



▲崖の下にも世界が!? ここから飛び降りると、下の世界に行くことができるのだろうか？





穴の下にフィールドが…？

▲▶大陸の形が異なる2枚のワールドマップ。よく見ると海の色も違う。

世界中でウワサの魔王ムドーとは…？

主人公が旅する世界は、魔王ムドーの話で持ち切り。本作の旅の目的は、ムドーを倒すことなのか？ またムドーがいるのは、どちらの世界なのだろうか？







◀▲世界征服を企むムドーを、“眠らぬ王”の異名を持つレイドック王が討伐しようと奔走しているようだが……。

ムドーは討伐されるのか!?

行く先々で紡がれる数々のドラマ

旅先で訪れる素朴な村や賑やかな町、そして荘厳な城では、メインストーリーにからむさまざまなドラマが展開する。ときには事件が発生して困っている住人に、主人公達が力を貸して解決してあげることも!?



英雄と呼ばれる戦士!?

◀▼ある村で英雄と称えられている彼にはヒミツが……。そして、しあわせの国とは？





▲本作には今までにない乗り物も登場。特に船は、大海原だけではなく、泡に包まれて海底も移動できるように!?

ゲント族の少年 チャモロ



“神の使い”といわれているゲント族の一員。呪文を封じ込めるマホトーンや、悪しき魂を光の彼方に消し去るニフラムなど、ミレーユとはまた違った呪文を使いこなす。



▲攻撃呪文では、聖なる風で敵を切り裂くバギ系を得意としている。



▲天啓を受け、世界の行く末を見届けるため仲間になる。

“世界一の剣”を求める テリー



主人公たちとはまた違った目的を持って、旅をしている孤高の剣士。さまざまな剣を装備できるほか、軽やかな身のこなしを生かした素早い攻撃を得意としている。



▲多彩な剣技を習得するテリー。その磨き抜かれたテクニックは超一流。



◀バトルレックスと熾烈な争いを繰り広げているが、1人で倒せるのか!?

記憶をなくした少女 バーバラ



記憶をなくしているが、そんな不幸を吹き飛ばすほどに天真爛漫な性格。戦闘になれば、メラやベギラマなどの強力な攻撃呪文と、敵全体を攻撃する鞭を自在に操って戦う。





◀▲底知れない魔力を持つバーバラ。その力と記憶喪失には、なんらかの関係があるのか？

Check 仲間たちの会話を聞こう

DS版では「会話システム」で仲間たちに話しかけられる。冒険のヒントはもちろん、普段の何気ない発言を聞けることも。



▶会話はそれぞれの性格が出ておもしろい！

電撃ゲームス的『DQVI』回顧録 アレはどうなる!?

SFC版『DQVI』が発売された当時、話題となった重要なシステムといえばアレでしょう。え、アレってなんだって？ アレですよ、アレアレ。『DQIII』で初めて登場し『DQIV』『DQV』では惜しくも採用されず、本作で電撃再登場となった職業&転職システムですよ！ 『III』のときよりも職業の数が大幅にアップして、当時の私は何になろうかと随分悩みつつワクワクしたものです。あと、ステータスに「かっこよさ」が追加されたのもかなり衝撃的でした。ただの能力値ではなく、それを生かしたイベントもありましたからね。しかも美女であるミレーユはかなり高いなど、実際の外見も考慮してその数値が決められていたことに驚きました。メインキャラクターのなかではハッサンがなぜか一番低かったんですよねぇ。彼、いい漢（おとこ）だと思うんですが……。あの髪型が個性的過ぎて数値にしにくいのでしょうか。ＤＳ版では職業&転職システムはもちろん、キャラクターのパラメータについても調整がなされると思うので、どうなるのか楽しみですね。特にハッサンのかっこよさがどうなるのかに期待大、です(笑)！ （千歳）

▶DS版の詳しい戦闘システムについては、続報を待て！





新問難問続々!?『QMA（クイズマジックアカデミー）』新学期開始!!

QUIZ MAGICACADEMY DS 二つの時空石

クイズマジックアカデミーDS 〜二つの時空石〜		
2010年2月11日発売予定	¥5,250（税込）	
DS ジャンル	ETC（コミュニケーションクイズゲーム）	ACT
メーカー	KONAMI	恋愛
備考	プレイ人数：1〜8人	戦略

アーケードにDSと、話題のオンライン対戦型クイズゲーム『クイズマジックアカデミー（以下QMA）』の最新作を公開!

担当ライターが語る『QMA』シリーズの魅力

見た目はカワイイけど実は とても中身（ウイ）が濃い!

『QMA』は初代アーケード版からプレイしているSINです。ぶっちゃけ、最初はカワイイキャラクターに惹かれて始めたわけなんですが、実際プレイしてみると、当時はまだあまり普及していなかったオンライン対戦型のクイズに大ハマリ。オンラインを通じて自分のランクに近い相手と対戦できるだけでなく、ランクが上がるたびに難しくなる問題や出題形式も、本シリーズの魅力ですね！

やり応えがありすぎる膨大な収録問題

7万問以上を収録していたDS版の前作だが、最新作ではクイズのジャンルが2つも追加された。それにより、収録問題数はボリュームアップ。しかも出題される問題は、クイズ専門の作家陣が担当しており、そのクオリティの高さは折り紙つき！

▼ネットワークを通じて新問題も配信。クイズバトルに終わりはない！

実力が近い相手と戦えるオンライン対戦

DS版のキーであるWi-Fi通信での対戦は、自分のランクに近い相手とマッチングされる仕組みとなる。そのため、いつでも実力伯仲の熱いクイズバトルが楽しめる。しかも採点方式には早解きの要素もありと、単に解答するだけでは勝ち残れない。



『QMA』の人気のヒミツ! どのキャラクターも魅力的!!

カワイイ系からコワモテ系まで、多種多様なタイプのキャラが登場する本作。感情豊かな表情や奥深い設定が、それぞれのキャラに用意されている。豪華キャストの熱演もあり、一緒にバトルするほどにキャラの魅力にハマるはず。



SINのマイキャラ
シャロン
初代から使い続けているマイキャラ。見かけ（？）どおりの見事なツンデレですよ♪

アーケード版で人気の要素を盛り込んだ『QMA』の最新作が早くも発表!



魔法学園・マジックアカデミーの生徒の1人を自分の分身として選び、オンラインによるクイズ対戦が楽しめる『クイズマジックアカデミー』。新たに「検定試験」を搭載し、前作からやり込み度がグンとアップしたDS版の第2弾をクローズアップ！

▶問題のジャンルは、前作の6種類から8種類にボリュームアップ。得意なジャンルでバトルを勝ち抜け！

TOPIC アーケード版のファンも満足!「検定試験」が搭載!!

本作では、特定のジャンルの問題を解き、Sランク獲得を目指す1人プレイ専用の試験を用意。この試験は通常の採点計算方法と違い、出題形式やクイズの難易度によっても得点が変化する。そして試験終了後は、そのスコアに応じてランクが決定。ランクが上がると難易度の高い（＝高得点）問題が出題されるので、より上のランクを狙える。

全国のライバルたちと頭脳を競え!「検定試験」はマニアック!!

「検定試験」に用意された問題は、趣味思考や年代といった特殊なカテゴリーとなる。そのため、出題される問題はマニアックなものばかり。自分の雑学がどこまで通用するのか、その実力を測るためにも「検定試験」にぜひチャレンジ！



◀「検定試験」で出題される問題は、通常よりマニアックなものばかり。持てる知識をすべて使い、Sランクの獲得を目指そう！

QUIZ ★クイズ

難問珍問を多数収録！ トーナメントを勝ち抜いて賢者を目指せ！

本作の問題は、「社会」や「アニメ&ゲーム」といった8つのジャンルから出題される。出題形式は○×や4択といったものから、タッチペンを使う書き取り問題までさまざま。学園の生徒となったプレイヤーは、生徒同士が対戦するクイズのトーナメントに出場。そこで勝ち抜き、最終的に賢者のランクを目指すのが目標だ。



▶同じ正解でも、素早く解答するほど獲得できる点数がアップ！

出題されるクイズのジャンル

①ノンジャンル
すべてのジャンルのなかから、ランダムで問題が出題される。

②ライフスタイル
グルメやホビー、ファッションなど、生活に関する問題が出題。

③社会
政治や経済、地理といった社会に関連した問題が用意されている。

④アニメ&ゲーム
アニメやゲーム、マンガに関するオタク系問題が収録されている。

⑤芸能
TV番組や音楽、映画、CMなどの芸能問題が出題される。

⑥スポーツ
野球やサッカーをはじめとするスポーツ全般の問題が出題。

⑦文系学問
文学や歴史、哲学などの文系学問のほか、美術などの問題も収録。

⑧理系学問
数学、物理、化学、生物の分野の問題が用意されている。

トーナメントの流れ

予選 →（上位に入賞して準決勝に勝つと……）→ 決勝 →（魔法石を入手！）→ 結果発表

賢者を目指して何度も挑戦！

問題に正解して上位を目指せ！



トーナメントには8名の生徒が出場。まずは予選の1回戦で上位6名を選出し、次の準決勝ではそこから上位4名（決勝進出者）を決定する。問題のジャンルはランダムで決定され、出題形式はランクに応じて変化し、準決勝では多数決で決まる。

▲予選ごとに下位の2名が脱落するルール。

上位4名によるクイズ試験！

決勝では、出場する4名がそれぞれ選んだジャンルと出題形式から、合計で12問が出題される。そして試合後に、このトーナメントの成績に応じて「魔法石」を獲得。この魔法石をためることで生徒の階級が上がり、最終目標の賢者へと近づいていく。



得意なクイズのジャンルを選べ！

▲自分の得意なジャンルを選んで、高得点を狙おう。

ACADEMY ★アカデミー

マジックアカデミーの生徒になって学園生活（クイズ）を楽しもう！

マジックアカデミーの生徒となって学園生活を楽しめる、RPG的要素が詰まった「アカデミーモード」。前作で好評だったこのモードは、本作でももちろん収録。生徒や先生とクイズ型式の授業を楽しめるほか、Wi-Fi通信を使ったオンライン対戦も可能だ。

学園の生徒達と……



▲クイズバトルの相手は生徒だけではない。ときには、モンスターと対決することも!?



◀学園内では、おなじみの先生や生徒が多数登場。彼らとの会話も楽しめる！



購買部で新しい衣装をゲット！

学園内にある購買部では、自分のキャラの外見をカスタマイズできる、さまざまな衣装を購入可能。カスタマイズしたキャラは、Wi-Fi通信の対戦時にもその姿が反映されるとのこと。自分だけのコーディネイトでセットして、ライバル達にアピールしよう。



アカデミーモード&Wi-Fi通信キャラをカスタマイズ！

▶購買部の利用には「マジカ」が必要。主に授業形式のクイズでゲット！

CHARACTER ★キャラクター

あの人気キャラクターが生徒&先生に!? 本作の新（!?）キャラクターを大紹介！

本作では、前作で男子生徒のユウ（生徒）とともに霊体の姿でいたサツキが、「ノンジャンル」担当の先生として登場。さらに、購買部の店員だったリエルが生徒として選択可能になった。ファンも多い2人の正式な登場は、学園生活がより一層盛り上がってくれること間違いなし！



生徒になっても購買部で大活躍!?



購買部の看板娘

NEW Student リエル
学園内の購買部で明るく一生懸命に働く、商業科の生徒。サツキの親友でもある。

前作のオリジナルキャラももちろん登場！



素直になれないひねくれ者

Student クロニカ
ライラの双子の弟。感情を素直に表すのは苦手だが、仲間を大切にする心を持つ生徒。



純粋な心を持った正義感の強い少女

Student ライラ
裏表のない性格で、思ったことをそのまま口に出してしまう。曲がったことが大嫌い。



霊体から先生へ!!

NEW Teacher サツキ
弟のユウを溺愛している。本作では霊体から元の姿に戻り、学園の教師に就任した。



念願(!?)の先生デビュー 彼女を待ち受けるのは!?



機動戦士ガンダム
ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS
ネクストプラス

最大規模のガンダムバトル 12.3いよいよ開戦!!

ついに発売日直前となった本作。新たに存在が判明した4機の巨大MAと、使用可能な5機のMSを大紹介！　また、新搭載の「NEXT-PLUS」モードの体験インプレッションも見逃すな!!

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS		
12月3日発売予定	¥6,279(税込)	
PSP ジャンル	チームバトルアクション	ACT
メーカー	バンダイナムコゲームス	対戦
備考	プレイ人数：1～4人	協力

PSP版オリジナルのMS&MAを総力チェック!!

歴代「ガンダム」作品からガンダムとそのライバル機が多数参戦し、タッグバトルを繰り広げる『ガンダムVS.』シリーズ最新作。PSP版独自のモードも搭載し、やりごたえも十分となっている。発売直前となる今回は、PSP版だけに登場する巨大MAと使用可能MSを一気に公開する!!

メインとなる2つのモードでガンダムバトルを展開せよ!!

本作には、アーケード版を再現した「アーケード」モードに加え、新たに「NEXT-PLUS」モードを用意！　これは、250以上ものミッションにチャレンジできる、PSP版オリジナルの新モードとなっている。また、どちらもアドホックモードを利用した通信協力プレイにも対応。友達と協力して、困難なミッションやステージをクリアすることも可能だ!!

●主な2つのモードの特徴

「アーケード」モード	複数のコースから1つを選んで、COMと戦っていくモード。選んだコースによって、難易度や出現するMSが異なる。
「NEXT-PLUS」モード	プレイヤーは4機1組でチームを編成し、多彩なミッションに挑戦できる。MSを購入&強化していくやり込み要素も楽しめる。



▲注目の2大モードで、歴代「機動戦士ガンダム」作品のバトルを再現。「アーケード」モードで対戦を極めるか、「NEXT-PLUS」モードでやり込みを極めるか、すべてはプレイヤーしだい!!

PSPオリジナル！「NEXT-PLUS」モード体験インプレッション!!

某日、ガンダム&シリーズファンが待ち望んだ『VS.』シリーズ最新作がついに編集部に届いた。さっそく本作オリジナルの「NEXT-PLUS」モードをプレイ！　まず驚いたのは、ミッション数。初級として設定されているミッションをすべてクリアするだけでも、かなりの時間楽しめます。ミッションにはさまざまな種類があり、出現する敵を倒していく以外にも、タイムアタックやHPが1の状態からミッションがスタートするものなど多彩なミッションがあり、プレイヤーを飽きさせない作りになっていて感動！　また、機体をレベルアップさせるとスキルを覚えられるので、このスキルを使ってミッションに挑むなど、「アーケード」モードとはひと味違ったバトルが楽しめます。また、本モードの「ソロトライアル」では原作を追体験できるミッションもあるので、まさにいたれり尽くせりです!!

WARNING
巨大MAの襲撃に備えよ!

ステージによって出現する巨大MAとのバトルも、本作の大きな魅力の1つ。登場する巨大MAには右の4機のほかに、エルメスやデビルガンダムなどもプレイヤーの前に立ちふさがる。そして今回、新たにラフレシア、ウォドム、アプサラス、デンドロビウムの4機の巨大MAの存在が判明！　ここでは、4機の巨大MAの能力を解説する。どの機体も原作どおりの多彩なアクションでプレイヤーを苦しめてくるので、友人との連係や僚機の活用法が攻略のポイントになる!?



ほかにも多彩なMAが出現！



◀巨体を感じさせない機動力を生かし、巨大なビームサーベルで切りかかる!!

NEW

XMA-01 ラフレシア

劇中にてガンダムF91を最後まで苦しめた凶悪なMA。接近戦用のテンタクラーロッドと遠距離用のメガ粒子砲で、距離に関係なく高い攻撃力を誇る。

NEW

機動戦士ガンダム GUNDAM F91



◀回転しながらメガ粒子砲を一斉放射！　遠距離にいても回避は難しそう!?

JMA-0530(MODEL U) ウォドム

巨大な2本の脚が特徴的な、ディアナ・カウンターのMS。頭部から放つの極太のメガ粒子砲や、機動力を生かしての蹴り&つかみ技に注意せよ!!

NEW

∀GUNDAM



◀突進からのダイナミックな蹴りを繰り出す。機体の重量差があるだけに、攻撃を受けると大ダメージは必至！

アプサラス

「アプサラス計画」により作られたアプサラスシリーズの完成形。メガ粒子砲によるなぎ払いや拡散メガ粒子砲により、プレイヤー機をよせつけない!!

機動戦士ガンダム 第08MS小隊

NEW

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY

RX-78GP03 デンドロビウム

ガンダム試作3号機にアームドベース・オーキスを装着した拠点防衛用MS。強力な攻撃はもちろん、Iフィールドによるビーム兵器無効化が脅威！



◀拡散メガ粒子砲で広範囲に射撃！　どこに逃げようとも回避は困難なので、うかつには接近できない!?



"最凶"の力を持つ影の主役機たち
5機のライバルMSが参戦!

歴代「機動戦士ガンダム」作品で主人公機のライバルとして立ちはだかった5機が、プレイヤーも使用可能な機体として参戦決定! PSP版だけに登場する、これらの5機の詳細を解説していこう。



イノベイターの盟主が駆る最新鋭のガンダム!!



▶トランザムシステムの発動により、一時的に機体の性能がアップ! その効果は絶大!?



▼遠距離射撃型のリボーンズキャノンへと移行。連射性能の高い射撃武器が使用可能に!!

VS ダブルオーライザー

機動戦士ガンダム00

NEW

CB-0000G/C
リボーンズガンダム
【コスト:3000】

イノベイターを束ねるリボンズ・アルマークの愛機。万能型のリボーンズガンダムと、遠距離射撃特化型のリボーンズキャノンの表裏一体の性能をあわせ持つ。また、トランザムシステムの発動も可能で、一時的に機体&武器性能が大幅アップ!!



コズミック・イラを震撼させたドラグーンシステム搭載機!!

NEW

ZGMF-X13A
プロヴィデンスガンダム
【コスト:2000】

ドラグーンシステムによるオールレンジ攻撃を可能にしたMSで、ラウル・クルーゼが乗り込み、フリーダムガンダムと戦った。基本的な武器が充実しているうえに、切り離したドラグーンからの連続射撃を行えるドラグーンモードへの移行も可能だ。

機動戦士ガンダムSEED

VS フリーダムガンダム

▼メイン射撃をチャージして撃つと、ビームライフル、バルカン、ドラグーンの一斉射撃で大ダメージに!!





"足なんて飾り"の不完全なニュータイプ専用MS

NEW

VS ガンダム

機動戦士ガンダム

MSN-02
ジオング
【コスト:2000】

一年戦争にてシャア・アズナブルが乗り込み、ガンダムとの壮絶なラストバトルを繰り広げた大型MS。有線式アームを切り離すオールレンジ攻撃が可能だ。また、一定条件下で撃墜されると頭部だけになって戦う「復活」も備えている。





▼「強襲」覚醒は攻撃を受けてもよろけない!! ほかにも「機動」「復活」などの覚醒がある。





▲5連装ビーム砲は扇状に広がる広範囲の射撃。近距離では避けにくい!?



特殊なギミックを持つシロッコ専用のPMXシリーズ!!

NEW

VS Zガンダム

機動戦士Zガンダム

PMX-003
ジ・O
【コスト:2000】

グリプス戦役の最終決戦において、パプテマス・シロッコがZガンダムと死闘を繰り広げた機体。スカート部に内蔵された隠し腕によるトリッキーなアクションが可能。また、「覚醒ゲージ」がたまっていると、3タイプの覚醒能力を使える!!



4枚の大型バインダーを持つニュータイプ専用機!!

機動戦士ガンダムUC



◀遠距離だけでなく、近距離でも特殊格闘からの追加入力でファンネルが砲撃!

VS ユニコーンガンダム

NZ-666
クシャトリヤ
【コスト:3000】

クィン・マンサの後継機に当たる機体で、強化人間のマリーダ・クルス専用機でもある。ファンネルやメガ粒子砲などの、射撃に特化した武器を豊富に持つ。また、4枚のバインダーが特徴的で、そこから伸びるサブアームによりMSの捕獲も可能。

1人でコツコツ みんなで一緒に とことん遊べる期待作！

キャラクターを強化し、アイテムを収集して新しい装備品を作り出す。「プレイする楽しさ」にこだわり続けるこの1本に注目！



やり込み要素満載のRPG 2つの魅力を徹底紹介!!

本作は、無名の冒険者が魔王にさらわれた姫を救出するため、魔物が徘徊する「ダークワールド」に挑むRPG。キャラクターの育成、アイテムの収集、装備品の強化など、やり込み心をくすぐる遊びが凝縮されたやり応え十分の内容だ。今回は、強化・育成でやり込み要素を、通信・協力で友達と遊ぶことによるメリットを解説する。



◀キャラクターのスタイルごとに多彩なアクションが存在。大技を習得して敵を一網打尽にせよ！

クロストレジャーズ		
2009年12月3日発売	¥5,229(税込)	
DS ジャンル	RPG	冒険
メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:シンソフィア	育成
備考	プレイ人数:1～4人	協力

強化・育成

キャラクターの成長は自由自在！

キャラクターは、武具や装飾品の装備、スキルの習得でどんどん強くなる。ゲーム中でどんな強化や育成を行えるのか、その一部をここで紹介しよう。

Point 1 自分好みの戦法を！ スタイル変更

右に示している4つのスタイルは、自分の家でいつでも変更可能。しかも、1つのスタイルで上昇させたレベルやスキルはスタイルを変更したとしても失われることはない。つまり、複数のスタイルを並行して成長させておけば、剣技が通用しにくいボスが出現した際にメイジにスタイルを変更して魔法で倒すといった攻略法も生まれるのだ。なお、各スタイルには下の図のように複数の上級クラスが存在し、上級クラスへチェンジすれば、さらに強力なスキルを使用することができる。



▶クラスチェンジの詳細な条件は不明。ワールド内の特別な部屋で行えるようだが……。

スタイルのクラスチェンジ（例：ファイター）


初期クラス：ソルジャー

クラスチェンジ条件を満たす → ソードマスター / ？？？ / ？？？ / ？？？ / ？？？

ファイターの初期クラスはソルジャー。特定の条件を満たせば、ソードマスターなど、いずれかの上級クラスにクラスチェンジが可能だ。複数ある上級クラスはすべて能力が異なる。

STYLE-1 ファイター Fighter

強力なパワーとタフネスを兼ね備えたアタッカー。剣と盾を駆使した接近戦が中心になり、マルチプレイでは、パーティの斬り込み隊長として前線で活躍できる。上級クラスになると、剣や盾を使うスキルなどが強化される。





ソードマスターの特徴
- 剣技に秀でており攻撃に特化している



▲盾を構えたまま突進！ 習得できるスキルはどれも豪快だ。

ディレクターズコメント
回転しながら周囲を何度も斬りつけるかなりカッコイイ技。ザコに囲まれたときに使うのがオススメです。

STYLE-2 シーフ Thief

素早い身のこなしで、敵をかく乱しながら戦えるスタイル。敵の攻撃をかわしやすく、攻撃方法は剣やナイフによる二刀流となる。上級クラスでは、爆弾を強化するスキルや、アイテムが収集しやすくなるスキルを習得できる。





アサシンの特徴
- 遠距離から攻撃できる
- クリティカル率が高い



▲連続攻撃に長けており、スキルにつなげるコンボが強力だ。

ディレクターズコメント
遠くから奇襲したり、近距離から繰り出して敵の背後に回ったりと、敵ごとに使い分けるといいでしょう。



通信・協力

友達と一緒に新しい冒険の旅へ！

通信機能により、友達と一緒にワールドを攻略したり、他のワールドで遊べるようになる。通信機能を生かした本作ならではのシステムをチェック！

Point 1 最大4人まで同時に遊べる マルチプレイ

1つのワールドを友達と冒険できるマルチプレイでは、仲間と一緒に進むのも、手分けして探索するのも完全に自由。強力なボスが相手のときは、攻撃担当と回復担当に役割を分けるなどして挑んでみては？



◀▲1人ではかなわないボスも、仲間と協力すれば勝機があるハズ。戦略を練る楽しみもありそうだ。

Point 2 友達のワールドと結合！ ワールドクロス

「ワールドクロス」を行うと、友達のワールドと自分のワールドが結合して、通信を切っても行き来できるようになる。友達のワールドでは各階層で出現する敵や入手アイテムが異なり、自分のワールドとは違った冒険を楽しめる！



◀港にある船から別のワールドへ向かえる。ワールドクロスをして行き先を増やそう！

ワールドはプレイヤー1人につき1つ存在

本作のワールドの構造は、下のようにプレイヤーごとに異なる。これらを持ち寄ってみんなでワールドを結合させれば、そのぶん遊べるワールドが増えて楽しみが倍増するのだ！





◀友達が持っているワールドのなかから、欲しいものを選んで交換しよう。



▶友達のワールドで自分のワールドにはない部屋を発見。新鮮な感覚で冒険に挑める。

..........Play Impression

友達とワールドを共有すれば強化や育成の効率が大幅UP!

1人プレイでかなり深い階層に進めるようになった頃、レベルアップだけでは飽き足らず、「もっと装備にこだわりたい！」と欲が出てきました。そこで、より強い装備品を求めて、隣でプレイしていた編集さんとワールドクロスを実行。すると、ワールドの開始地点から見たことのない空間が広がり、知らない敵が現れ、しかもその敵から手に入るものはすべて初見という、あまりの変わりっぷりにビックリ。結果的に目的の装備品をいくつか作ることに成功し、愛用していたスキル「かいてんぎり」をパワーアップさせることもできて大満足。これは、遊んでも遊びつくせないほどのボリュームに期待できそうです!!

STYLE-3 プリースト

ハンマーによる攻撃と盾による防御といった肉弾戦のほか、攻撃魔法や回復魔法も使いこなせるバランスタイプ。上級クラスの種類によっては、ハンマーで強力な一撃を繰り出したり、回復魔法の効果をさらに高めたりできる。



セイジの特徴
- 溜め攻撃を繰り出せる
- 雷魔法を唱えられる



ディレクターズコメント
小範囲ながら、隙が小さく、複数ヒットするので使い勝手がいいです。かわいらしいエフェクトにも注目。

STYLE-4 メイジ

炎や氷といった属性や毒や麻痺といった状態異常など、さまざまな魔法を操る。魔法を中心にして戦うためMPの消耗は激しいが、杖で敵に攻撃すればMPを吸収できる。上級クラスでは、より広範囲かつ高威力の魔法を使用可能。



ウィザードの特徴
- 氷の魔法を得意とする
- 味方にバリアを張れる



ディレクターズコメント
巨大なツララが前方に広がって伸びるので、近距離では範囲魔法になり、また中距離でも使っていけます。

Point 2 キャラクターの強化に欠かせない 装備品の作成

自分の家の工房では、素材となるアイテム使って武具や装飾品を作ったり鍛えたりできる。装備品の作成におけるポイントは、作ったものは必ずしも同じ性能にならないこと。完成度を表すクオリティや付加されるプラス効果（最大HPの上昇や毒への耐性上昇など）によって、同じものでも違った性能になる。そのため、お気に入りの見た目の装備でよりよい性能のものを目指すといった楽しみも味わえるのだ。

ワールドを探索して必要なアイテムを集めよう！



▲装備品を作るには、特定の素材がいくつも必要になる。ひたすら探索してアイテムを集めよう！



▲目的の素材が集まったら、いよいよ工房で作成。性能のよいものができることを祈ろう！

自分の家の工房で装備品を作り出せ！

..........Play Impression

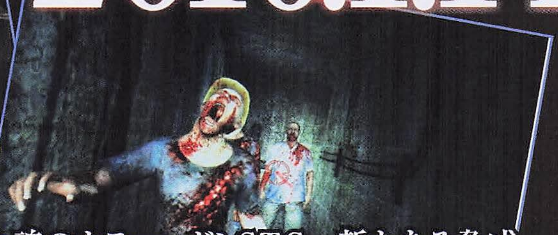
作成するまで仕上がりがわからない装備品作りにハマる！

装備品の作成は、今回のプレイで最も力を注いだ部分といえるほど熱中しましたね。ワールドクロスをしてからは、おもしろいように新しい素材が手に入ったためか、いつのまにか、ワールドを探索する目的が装備品を作るための素材集めになっていました（笑）。装備品作りは、なんといっても「作るたびにどういった性能のものができるかわからない」というドキドキ感がたまりません。たとえ性能がイマイチだったとしても、「今度こそ！」と思って再び素材を集めに行き、気づいたら別のスタイル用の装備品を作れるようになっていた……なんてことも。終わりのない素材集め＆装備品作りにマジでハマります！





2010.1.14



CHECK

BIOHAZARD®

バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ

THE DARKSIDE CHRONICLES

カプコン入魂のホラー・ガンSTG。新たなる脅威、
そして鮮烈によみがえる過去の惨劇を乗り越え、
闇に葬られし歴史の真実を暴き出せ!

バイオハザード ／ダークサイド・クロニクルズ			
2010年1月14日発売	通常版:¥7,340(税込)／限定版:¥8,390(税込)		
Wii	ジャンル	STG(ホラー・ガンシューティング)	ACT
	メーカー	発売元:カプコン／開発元:キャビア	謎解
	備考	プレイ人数:1～2人	戦略

オリジナルエピソードの詳細が判明! そこには生物兵器の影が……

A・AVGとして描かれた『バイオハザード（以下、BH）』シリーズの世界、衝撃のドラマ展開、そして臨場感たっぷりの恐怖をガンSTGで満喫できる本作。今回はオリジナルエピソードの詳細に加え、さまざまな隠し要素も新たに判明した。それらを網羅しつつ、システム部分の見どころにも迫っていこう。



Character File
ジャック・クラウザー
陸軍特殊部隊で数々の作戦を成功に導いてきた兵士。平凡な社会に対しては居心地の悪さを感じており、戦うことこそ生きがいになっている。

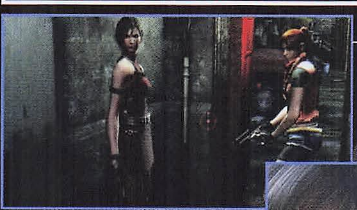
Character File
マヌエラ
水辺の村でレオン達が出会う少女。着衣が血にまみれていることから、村の凶事を目撃したと思われる。ほかにも何か知っているようだが?

Character File
レオン・S・ケネディ
米国の特務機関に所属する青年。過去に多くのB.O.W.(生物兵器)と遭遇した経験を持ち、その戦いにおいて実践的な知識を豊富に有する。



▶南米の水辺の村でバイオハザードが発生!? 村を訪れたレオン達は、予想外の事態を目撃する!

オリジナルの南米編+以下2本のエピソードを収録



Memory of lost City
～滅びし街の記憶～ (『BH2』)

◀『BH』の洋館事件から2カ月後のラクーンシティが舞台。クレア・レッドフィールドとレオン・S・ケネディは、街から脱出するため行動を開始する!



Game of Oblivion
～忘却のゲーム～ (『BH コード:ベロニカ』)

▶『BH2』の3カ月後、ロックフォート刑務所に移送されたクレアは、そこでスティーブ・バーンサイドと出会う。2人は協力して脱出を目指すが……。

「ダークサイド・レポート」と「限定版」をゲットせよ!

初回特典の「ダークサイド・レポート」は、物語や人物設定などを記した小冊子。限定版「コレクターズ・パッケージ」にも注目!

「コレクターズ・パッケージ」も豪華仕様▶▶
▶本作のソフト、サウンドトラックCD、特典映像を収録したDVDのセット。こちらも見逃せない!





真の恐怖が解き放たれる……



本作オリジナルエピソード Operation Javier
元アンブレラ研究者と麻薬王が接触!?

南米を舞台に描かれるオリジナルエピソード「オペレーション・ハヴィエ」の詳細が判明した。どうやら今回の事件には元アンブレラの研究者、そして麻薬王として名を馳せるハヴィエという人物が関与しているらしい。だがハヴィエはすでに姿を消しているようだ。この2人にいかなる接点があるのか、そして事件の背後に秘められたものとは……？

Character File
ハヴィエ・ヒダルゴ

南米に強大な犯罪帝国を築き上げた麻薬王。欲しいものは手段を選ばず手に入れる破天荒な男だったが、ある日を境に表舞台から姿を消した。

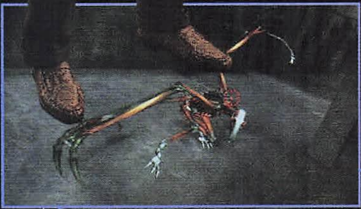
STORY

2002年、南米で悪夢が始まる

ラクーンシティの事件以来、B.O.W.に絡む事件は一切報告されていなかった。そんなとき元アンブレラの研究者が南米の奥地に潜り込んだという情報が入る。そこは元麻薬王ハヴィエ・ヒダルゴが支配していた場所。レオンはハヴィエ捜索の特務を受け、クラウザーをパートナーとして現地に向かうのだった……。



◀死臭が漂う村で謎の少女マヌエラを保護。彼女を連れてダムの内部を進む。

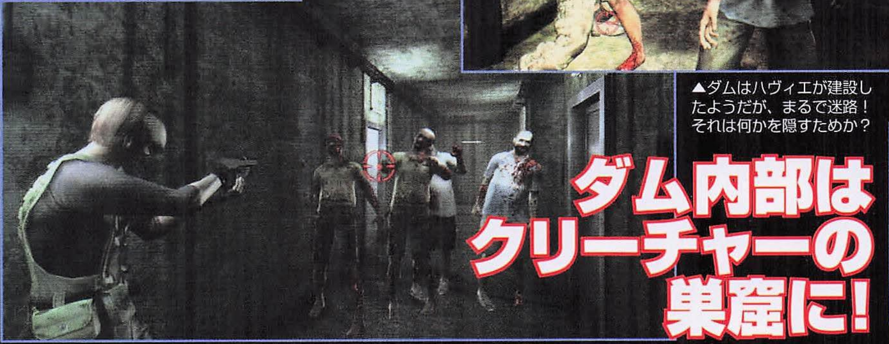


◀これまで確認されていないB.O.W.と遭遇。南米で研究が続けられていた!?



▼内部には元作業員と思われるゾンビが。バイオハザードが発生したようだが……。

▲ダムはハヴィエが建設したようだが、まるで迷路！ それは何かを隠すためか？



ダム内部はクリーチャーの巣窟に!

SYSTEM CHECK

システム部分も魅力たっぷり!

探索活動は2人1組のツーマンセルを基本に進行していく。2人で一緒に戦い、サポートしてくれる場面もあるなど、常に連帯感を感じながらプレイできる。そのほかシェイクカメラ、オートロック機能、武器ダイレクト選択などの要素も判明したので紹介していこう。



▲パートナーを助けたり、逆に助けられたり、1人プレイでも常にパートナーがいるかのよう！

シェイクカメラ

▶振り向く、見上げる、見下ろすなど、キャラの視点に応じてカメラが移動。その場にいるかのような臨場感を満喫できる！



オートロック機能

▶簡単操作で自動的に照準を合わせ続ける機能(EASYのみ)。ガンSTGが苦手な人でも安心の親切設計だ。



武器ダイレクト選択



◀十字ボタンに武器を設定しておけば、その方向を押すだけで武器を切り替えられる。攻撃対象に応じてチェンジ！

隠し要素発覚! 魅力的なコスチュームが多数登場!

『BH』シリーズといえば、コスチュームをチェンジしてプレイできるのも魅力の1つ！ 本作でもゲーム中で特定の条件を満たすことで、カッコイイものからアッと驚くようなものまで、多彩なコスチュームでプレイすることができる。今回はそのなかから3種類を紹介！



◀『BH4』に登場したときのレオンのコスチューム。ちょっと懐かしい気分に！



▶バイクが好きなクレアらしいコスチューム。大人っぽい感じがグッド！



◀リボルバー式の拳銃がとても似合いそうな印象のコスチューム。

あの白いヤツが帰ってきた!?

『BH2』における隠しシナリオ「The To-of Survivor」に登場した本シリーズの人気者(?)豆腐が、本作のシークレットチャプターに参戦決定！ 本作では行く手を阻む敵として登場するようだ。クネクネ動きながら迫ってくる豆腐の恐怖に耐えられるか……？

▶『BH2』ではプレイヤーキャラだったが、本作ではクリーチャーとして登場。



▼食べられちゃっても平気!? 大豆は畑のお肉、ゾンビ達が活性化するかも？



▼焦げ目のついたヤツも登場！ なんだかおいしそう……。



▼攻撃が命中すると豆腐の残骸が飛散！ ひと味違う快感がここにある。









クリスとジルがスペンサー卿を追い詰める！

初代『バイオハザード』で活躍した名コンビが復活!!　ジルが消息不明になったあの悪夢の事件が、今語られる。

「LOST IN NIGHTMARES」の新着情報が到着!!

本作では、発売中の『バイオハザード5』（以下、『BH5』）で回想シーンとして描かれた、ジルが消息不明になった事件を、実際にプレイしながら体験することができる。今回は、その新エピソード「LOST IN NIGHTMARES」に登場する舞台の1つ「地下牢獄」と、そこに生息する謎のクリーチャーを紹介する。また、前号で紹介した新エピソードの詳細とCo-opプレイの内容、さらに『BH5』の配信コンテンツに関する情報も掲載しているので、まとめてチェックしよう。



Chris Redfield
クリス・レッドフィールド

「t-ウイルス」の漏洩で発生した生物災害、洋館事件の生き残り。その後、BSAA（対バイオテロ部隊）の設立に関わる。

Jill Valentine
ジル・バレンタイン

BSAAの創設メンバー"オリジナル・イレブン"の1人。S.T.A.R.S.アルファチームの隊員として、クリスとともに活躍。

CHECK!『BH5』の追加コンテンツをすべて収録

『BH5』のグレードアップ版となる本作は、『BH5』の本編をはじめ、配信中のVERSUSモードのほか、今後配信予定の追加エピソード、追加コスチュームなどがすべて含まれている。特に『BH5』未経験者はお買い得だ。

■オルタナティブエディションに含まれているコンテンツ

- バイオハザード5の本編
- VERSUSモード（配信中のオンライン専用モードと同一のもの）
- 全追加エピソード（本編の特定チャプターをクリア後プレイ可能）
- 全追加コスチューム（一部は特定条件クリアで選択可能）
- EXフィギュア（新たなフィギュアが追加）
- 「ザ・マーセナリーズリユニオン」（新たなキャラが全開放）

死臭漂う地下牢獄……密閉された空間に潜む恐怖とは!?

スペンサー邸の秘密通路を通って地下に潜入すると、鉄格子で隔離された部屋が並ぶ監獄のような場所にたどり着く。吊り下げられた棺桶や各所に見られる拘束器具が、何かの実験が行われていたことを感じさせる。



2人はここで何を目撃するのか？



◀地下牢獄に放置されている死体の数々。決して語ることがない彼らが見てきたものを、クリスとジルが解き明かす。

BIOHAZARD 5 Alternative Edition

バイオハザード5 オルタナティブエディション		
2010年2月18日発売予定	¥4,990(税込)	
PS3 ジャンル	A·AVG(サバイバルホラー)	ACT
メーカー	カプコン	協力
備考	プレイ人数:1～2人／オンライン対応	

狂気の番人

異形の肉体を持った地下牢獄を守るクリーチャー

判明したクリーチャーは、上半身の筋肉が隆起しており、巨大な碇のような武器を持つ。地下牢獄で生き続け、徘徊しているようだ。キーワードは、「不死身の肉体」と「ジリジリと侵入者を追い詰める」の２つ。果たしてこのクリーチャーの存在意味とは……。





攻撃が効かない!?

▲狂気の番人につかまり、絶体絶命のクリス。地下牢獄では、このクリーチャーから逃げ回るしかないのか!?

新エピソード「LOST IN NIGHTMARES」とは?

『BH5』の3年前の物語

BSAA創設メンバーであるクリスとジルは、洋館事件（初代『バイオハザード』）以降、地道な活動によって、事件の首謀者であるアンブレラの中心人物スペンサー卿の潜伏場所を突き止める。物語の舞台となるのは、忌まわしき「t-ウイルス」の漏洩事件を彷彿とさせる洋館。『BH5』の本編でクリスの回想シーンとして登場する場所であり、ここでクリスが相棒のジルを失ってしまうエピソードが語られる。



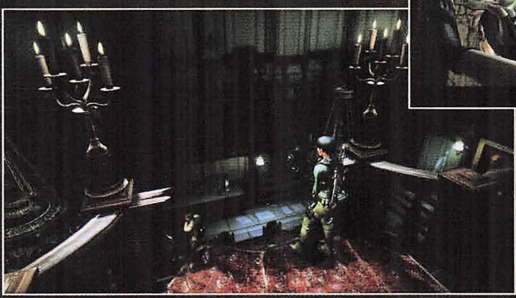
◀建物内の閉鎖された空間によって生み出されるリアルな恐怖感が、再びよみがえる。

Co-op（協力）プレイが可能

洋館という仕切られた空間の中で、部屋のひとつひとつを探索しつつ、２人で協力しながら仕掛けを解いたりして進んでいく。『BH5』の本編とは違ったCo-opプレイが楽しめる仕上がりとなっていることに注目だ。さらに進めば地下牢獄もあり、そこでは見たことのないクリーチャーに遭遇することも……!?



▲手先が器用なジルが開錠し、クリスが援護するシーン。潜入した２人の前には難解な仕掛けが待っているのだろうか。



◀１階と２階に分かれて探索する場面もあるのか!? Co-opプレイならではの仕掛けも数多く用意されていそうだ。

CHECK! 『BH5』で配信予定の追加コンテンツ

『BH5』で今後配信される追加コンテンツは下のとおり。「LOST IN NIGHTMARES」も配信されるので、すでに『BH5』を持っている人は、本作を購入しなくても新エピソードを楽しめるのだ。タイトルは未定だが、さらに追加エピソードが配信予定。これらは、PlayStation Storeで購入できる。

追加エピソード「LOST IN NIGHTMARES」（¥500）
追加エピソード「LOST IN NIGHTMARES」、EXフィギュア、「ザ・マーセナリーズ リユニオン」（2キャラクター）

コスチュームパック1（¥200）
コスチューム2種、EXフィギュア、「ザ・マーセナリーズ リユニオン」（2キャラクター）

追加エピソード「？？？？？」（¥400）
追加エピソード「？？？？？」、EXフィギュア、「ザ・マーセナリーズ リユニオン」（2キャラクター）

コスチュームパック2（¥200）
コスチューム2種、EXフィギュア、「ザ・マーセナリーズ リユニオン」（2キャラクター）

あの魔女が再来！



『ルミナスアーク2 ウィル』より
ファティマ
CV:今井麻美

闇属性の魔法を司る、通称・氷影の魔女。前作では魔女達が名を連ねる「レヴ魔法協会」を脱退し、世界を混乱におとしいれた。そんな彼女だが、本作ではどんな形で登場するのだろうか？

System システム やり込み心をくすぐる新要素に注目！

本作は、ADVパートと戦闘パートを繰り返すことで物語が進行していく。主人公・レフィが自由に移動できるADVパートでは、仲間が集う学院の中を探索することが可能。戦闘パートでは、難易度を選択できるほか、レベルアップ時にはユニットの成長タイプを変化させられるなど、初心者もシリーズのファンも楽しめるシステムとなっている。この2つのパートをより魅力的にする3つの新要素については、右ページで紹介していこう。

ADVパートでは学院生活を堪能！



▶特定の条件下でキャラクターに話しかけると「アフターブレイク」が発生。ここで相手が喜ぶ回答をして、親密度を上げるといいことがあるかも？

やりごたえ十分の戦闘パート！



◀戦闘パートでは、各ユニットの必殺技やスキルを駆使して、マップを攻略していく。心強い騎士団の仲間と連携して、迫りくる妖精を撃破せよ！

Story "瞳の力"を狙う妖精と人間の攻防！

人間の中に眠る"瞳の力"を奪う妖精と人間の争いが続く世界。聖バルディア王国は、妖精を倒せる魔法（＝マギ）の力を持つ「マギの騎士」達をウルガルド魔法騎士学院に集めて騎士団を結成。争いは激化の一途をたどっていく。



▶"瞳の力"の入手に躍起になる妖精達の狙いはなんなのだろうか？

魔法騎士と妖精の長き戦いが始まるーー！

秘められた力を解放し、魔法騎士に変身して戦えーー！　前作で活躍した魔女達が再び登場することが判明して、ますます期待が高まる『ルミナスアーク3 アイズ』の最新情報をお届け！

3つの新システムの紹介とともに物語と主要な登場人物を総ざらい！

Luminous Arc 3 ルミナスアーク -EYES-

ファンタジー色豊かな世界観のS・RPG『ルミナスアーク』シリーズの最新作である本作。発売まで1カ月を切った今回は、ゲームの基本の流れをおさらいしつつ、新たに見えてきたシステムを紹介。さらに、キャラクターデザイナー・柴乃櫂人氏によるコメントとともに、主要な登場人物について総チェックしていく！



▶キャラクターやシステムだけでなく、美麗なオープニング＆作中のアニメーションムービーにも注目！

ルミナスアーク3アイズ		
2009年12月10日発売	¥5,229(税込)	
DS	ジャンル	S・RPG
	メーカー	発売元:マーベラスエンターテイメント／開発元:イメージエポック
	備考	プレイ人数：1～2人／オンライン対応

冒険 戦略 育成

New 1 魔女との戦闘に勝利して「温泉」へGO!

シリーズでおなじみのお楽しみ要素「温泉ダンジョン」が本作にも登場。学院内のとある場所から温泉に向かい、そこに出現する"敵"を倒すことで、温泉への入浴が可能となるようだ。気になる敵は、なんと前作で活躍した魔女達で、入浴を希望する者に戦闘という名の試練(?)を与えてくるらしい。魔女は右の画面写真のルナルナ以外にも登場するようだ。左ページで紹介しているファティマも"敵"として主人公の前に立ちはだかることになる?



▲慈水の魔女・ルナルナのかたわらには、魔女達の下僕であるコピンの姿も。



◀入浴前の試練として戦闘が発生。マップには、敵となる魔女の得意とする属性や性格が反映される。

New 2 ラピスアーツでユニットを強化!

ラピスアーツとは、主にパラメータUP、獲得物UP、付加効果を得られる装飾品の一種。1人につき3つまで装備が可能で、組み合わせはプレイヤーが任意に選べる。ユニットの得意分野を伸ばすもよし、弱点を補強するもよしという優れものだ。



◀ラピスアーツは120種類以上あるので、組み合わせ方の数も膨大。

New 3 コスプレにウットリ!? 騎士(ナイト)倶楽部

物語が進行すると、学院内の占いの館から「騎士倶楽部」に移動可能になる。夜間のみ開放されるこの施設では、従業員がなぜかコスプレをしており、主人公達を楽しませてくれる。神聖な学び舎にあるとは思えない施設だが、その実体は?



◀ウサミミっ子と楽しく会話♪　従業員は続々と増えていくらしい。

Special Corner 柴乃櫂人氏（キャラクターデザイン）の貴重なコメントが到着!

シリーズのキャラクターデザインを手がける柴乃櫂人氏に『3』のデザインについてお聞きした!

――キャラクターデザインの全体のテーマはなんですか?

柴乃櫂人氏（以下、柴乃）：今回は「変身モノ」というテーマです。変身する際のキーアイテムをどうするかで、水谷プロデューサーといろいろ相談しましたね。

――下のイラストの7名の見どころを教えてください。

柴乃：主人公はわりと最初から強そうなイメージをということなので、レフィはマッチョです(笑)。エルルは頭に蝶や花の飾りがあることでもわかると思いますが、本作の「妖精」というテーマの影響を強く受けたデザインですね。黒薔薇の女騎士であるアシュレイは、もっと北欧色の強いデザインでしたが、彼女のクールな性格や属性を考慮した結果、今のデザインに落ち着きました。グレンは一番「変身モノ」を意識していて、赤い炎のマントは戦隊モノのノリです。ハイネは「盾となるキャラを」とのことで重装備のイケメン騎士だったのですが、ギャグ担当ということになって見た目で笑える今の格好に。毎回、コピンに絡むキャラはヘンテコな格好させてる気がするのですが、サラもその1人で全身ハロウィンがテーマです。オルモルディはセクシー担当で、アステカ文明とかサンバの衣装をモチーフにしてます。セクシーさがきわどすぎて何度か修正をもらいました(笑)。

――発売を楽しみにしているユーザーにメッセージを!

柴乃：今回は個別エンディングの導入や学院パートなどでとても遊びやすくなっていると思います。発売を楽しみにしていてください。

Character キャラクター 登場人物のプロフィールをチェック!

右に掲載するパッケージイラストで本作の重要な登場人物をチェックしよう。主人公をはじめとするマギの騎士達のほか、妖精であるオルモルディの存在も気になるところ。


レフィ（主人公） CV:小野大輔
とある事件によりマギの騎士として目覚め、学院に転入。クールに見えるが熱い心を秘めている。


エルル CV:中村繪里子
困っている人々を助けるため、医療魔法を学ぶ騎士。料理が得意で、いつもパンを持ち歩いている。


アシュレイ CV:水樹奈々
名門貴族・アナン家の次期当主で、騎士団のサブリーダー。学院では風紀委員長も兼任している。


グレン CV:杉田智和
騎士団のリーダー。学院のトップとして、また面倒見のいい先輩として騎士達から慕われている。


ハイネ CV:吉野裕行
いつも笑顔の先輩騎士。"かわいいもの探知機"なる能力(?)があり、かわいいものに目がない。


サラ CV:広橋涼
6歳のときにマギの力に目覚めた天才少女。"伝説の聖魔女"の後継者になるべく修行している。


オルモルディ CV:遠藤綾
炎のアルケーと呼ばれる妖精。たびたびレフィ達の前に現れては、謎に満ちた言葉を残していく。





「探索」というゲームテーマと「合体」というゲーム性

――本作は『真・女神転生』シリーズの正統続編でありながら、今までにない要素が多数盛り込まれていますが、開発当初からそうした意識はあったのでしょうか？

金子一馬氏（以下金子、敬称略）：そうですね。まずシステムを構築して、そこからストーリーや設定を……という流れが多かったのは事実です。今回のテーマは「探索」なので、それらを楽しめるシステムを、という意識はありましたね。とにかく異世界に入り込んでほしかったんです。そこで迷って、戦って、何かを見つけてという楽しさを味わってほしかった。まずそれがあって、じゃあなんでこんな世界が誕生したのかというところから、物語に興味を持ってもらえればいいという考えでしたね。

石田栄司氏（以下石田、敬称略）：それと同等に主軸にしたシステムが「合体」なんです。戦闘や「デビルCO-OP」も、合体で苦労して蒔いた種が芽吹く場所であって、あくまで合体がメインなんですよ。戦闘は合体の答え合わせの場という意識ですね。ですから、戦闘に『真・女神転生Ⅲ』みたいなガチガチの戦略性は持たせないように作っています。

金子：パーティが4人なのもそれが理由です。『真・女神転生』のパーティは6人だろっていう声もあったんですが、そこは可能な限りシンプルに、という流れで作りました。

石田：企画段階では、NEUTRALはどのスタンスでも「デビルCO-OP」が発生するけどダメージが低いというように、もっと複雑な関係性があったんです。でも合体でも悩むし、バトルでも悩むし……という感じにあまり多くを投入してしまうとゲームプレイが煩雑になるなと判断し、雰囲気レベルのシステムはどんどん切っていきましたね。

『真・女神転生』の魂は生き続ける――。

INTERVIEW 真・女神転生 STRANGE JOURNEY

●プロデューサー **金子 一馬氏** × ●ディレクター **石田 栄司氏**

携帯機ならではのライトなプレイ感も欲しかったので。逆に、好きな悪魔とスタンスが合わないというジレンマで仲魔作りに試行錯誤が生じるというのも表現できておもしろい結果になったと思います。

金子：それに、同じスタンスの仲魔ばかりそろえていると、強い悪魔が作りづらくなるんですよ。仲魔を同じスタンスでそろえるって美学もあると思うのですが、それを貫くためには、異なるスタンス、つまり新しい血を入れないといけないというジレンマも楽しめるはずです。

――「デビルソース」は、そうした合体というシステムを強化するうえで生まれたものなのでしょうか。

石田：そうです。あれはプログラムにおけるソース（※1）にもかかっているネーミングですが、悪魔を解析しつくした証明のようなものですね。

金子：「オニソース」とか最初見たときは笑っちゃったけどね。よくすごく強いことを"鬼強い"とか言うじゃないですか？　それで「オニソース」ってどんだけすごいソースだよって(笑)。このシステムも企画段階ではマニアックで、悪魔の姿も弱点を発見しないとずっと見えないままだったんです。「アナライズ」も何段階も悪魔をスキャンして、生物としての特性を遺伝子レベルで解析できてやっと登録が完了するって感じだったのですが、さすがにキツイだろうということで現在のシステムに落ち着きました。

石田：出会ったことがない悪魔の姿が見えないというのは、未知の存在との遭遇という恐怖をうまく表現できたと思います。あと、「フォルマ（※2）」も当初は、自分で組み合わせを探さなくてはいけなかったんです。自分で見つけ出す楽しみも捨てがたかったんですけど、やはりそれでも難しい。あくまで悩むのは合体に絞りたかったので、これはカットした要素の1つですね。

金子：最初は「フォルマ」というネーミングも実在の金属などだったんですよ。ただそれだと、手に入れても何に使うのかわからないので、わかりやすさを重視したものにしました。例外として「アシストフォルマ」は、悪魔の特性に合ったネーミングになっていて、どの悪魔が持っているのかプレイヤーが推理する遊びとして残してあります。

――発売から1カ月以上がたちますが、ユーザーからのシステム面に関しての反響はいかがでしょう？

石田：合体を軸にしたシステムはなかなか好評なようでひとまず安心しています。あとは、ダンジョン探索で見つけたフォルマを使って次のダンジョンに行けるという、シンプルなゲームシステムも正解だったみたいですね。ただ、ダンジョンの構造は手ごわいって意見も結構あるようで、社内では簡単という意見が多かったので少し意外でし

「本作の戦闘はあくまで答え合わせの場。

金子 一馬氏
Kazuma Kaneko

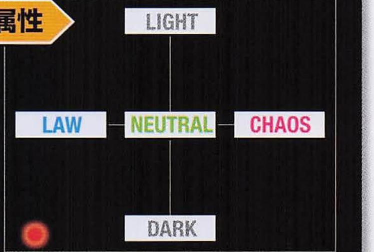
プロデューサー・オリジナルコンセプト
キャラクターデザイン・悪魔デザイン

悪魔絵師としてキャラクターや悪魔を描き続けてきたイラストレーター。ゲームコンセプトも手がけており、本作でもデザインはもちろんストーリーや世界観など全面に携わっている。

【代表作】
『真・女神転生』シリーズ
『魔剣』シリーズ　など

金子 一馬氏の属性

本人いわく「性格は意外とキチンとしているが、その道理を通すためには手段を選ばないこともある」とのこと。基本的にLAWだが、考え方の方向性はDARKという自己分析をしている。



た。僕なんかは『ダンジョンマスター』(※３) をプレイして育ったので抵抗なく探索を楽しめたんですけどね。
金子：僕は『ラストハルマゲドン』(※３) のおかげで抵抗がなくなったのかもしれませんね。でも手ごわいという意見とは逆に、こうした歯ごたえのあるゲームを求めていた人も多いみたいなんです。やっぱり、ハードルが高いほどそれを乗り越えたときの達成感が大きくなると思うんですよ。僕はそれがゲーム本来の楽しさだと思うんですよね。それともうひとつ、プレイヤー同士の競争心を刺激することも重要だと思います。そういった意味で入れ込んだのが「パスワード」なんですよ。「オレの悪魔はこんなに強いんだぞ」っていう、プレイヤー同士で盛り上がる要素として、うまく盛り込めたんじゃないかと思います。
――確かに、今までのシリーズにはない試みですね。公式サイトの「パスワードフォーラム」などには、実際にすごい悪魔のパスワードがユーザーによってアップされているようですが。
金子：僕達も最初は自慢する気満々だったんですよ。少なくとも僕らはみなさんよりずっと前から遊んでいるわけなので、すごい悪魔を作れている自信はありましたし。
石田：そうですね。僕らが作った悪魔を載せたとすれば、「ちょっと反則になっちゃうかなー」と思っていました。
金子：そう思っていたら、発売されてものの２、３日でとんでもない能力の悪魔がアップされていて、みなさんのパワーにはビックリさせられました。僕らの自慢の悪魔なんて、恥ずかしくて紹介できなくなって（笑）。結果的に本編とは異なる＋αな要素として楽しんでもらえているようなので、成功したかなと胸を撫でおろしているところです。
石田：当初はゲームバランスを壊すんじゃないかって議論もあったんですけど、「パスワードフォーラム」の悪魔を使うかどうかの判断はプレイヤーにまかせようってことで採用しました。実際、開発陣の間でも盛り上がっていたので、プレイヤーの間でもうまくハマってもらえたみたいでよかったです。もっと盛り上がれば、「パスワードフォーラム」に関連したイベントなんかもやってみたいですね。
金子：あと、難しいと感じる人に対する救済措置も必要かなと思ったのも採用した理由の１つでした。強い悪魔はレベルの高さや召喚時に必要なお金が事実上のストッパーになっているので、バランスはとれていると思いますよ。あ、お金といえば、話はズレるけど……（幽鬼）ガキとかが使ってくる「マッカビーム（※４）」はヒドイよね!?
石田：どのダンジョンにも僕達が「キラー系」って呼んでいる、会ったら困る悪魔を配置してますからね。本作に限らず、やっぱり記憶に残る悪魔って重要ですよね(笑)。

『SJ』の魅力に迫るスペシャルインタビュー！

ダークな世界観と個性的なキャラクター＆悪魔の存在で多くのファンを持つ『真・女神転生』シリーズ。その正統シリーズの続編として発売された『真・女神転生 STRANGE JOURNEY（以下、SJ）』に込められた魅力の数々を、同作を生み出したクリエイターの２人にお聞きした。システムやストーリーの魅力、そして『SJ』に込められた制作者の真意を、本作の魅力を再確認するとともにお届けしていこう。



▲シリーズの魅力は健在ながらも、今までと一線を画する挑戦も見どころの一つに！

人気シリーズ作が到達した新境地。未知なる領域へと挑む本作に迫る！

真・女神転生 STRANGE JOURNEY（ストレンジ・ジャーニー）		
発売中（10月8日発売）	¥6,279(税込)	
DS	ジャンル	RPG
	メーカー	アトラス
	備考	プレイ人数:1人用

冒険 戦略 育成

「STRANGE JOURNEY」というタイトルの理由

――ゲーム全体のお話をお聞きしたいのですが、『SJ』はシリーズの正統続編でありながら、なぜ『真・女神転生Ⅳ』というタイトルではないのでしょうか？
金子：やはりＤＳで出る新しいスタイルの『メガテン』であるということが一番の理由ですね。
石田：ほかにも、プレイヤーにも視点を変えてほしいという意図もありました。例えば、『真・女神転生』というと東京が舞台だと連想する人も多いと思いますが、あまり東京にこだわりすぎてセルフパロディみたいになるのが怖かったんです。本作の物語はシステムから生まれたという経緯もあるので、正統続編という縛りや東京という舞台ありきではなく、本作に合った土壌を作り出すことが必要でして、



▲南極という舞台設定は、システムから作られた本作ならではのものだそうだ。

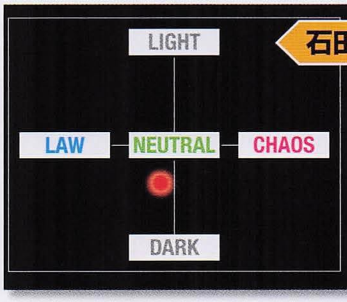
システムのメインは「合体」なんです」



石田 栄司氏

Eiji Ishida

石田 栄司氏の属性



「帳尻さえあえば、その過程はどうでもいい八方美人タイプ」という自己分析。それゆえのNEUTRALだが、ゲームではCHAOSになるので、それが願望なら本質はLAW寄りかもとのこと。

ディレクター

ディレクターとしてゲーム全般に携わったほか、グラフィック統括として全体のイメージのまとめ役も務めた。アトラス社内で随一のアメコミ、洋ゲーマニアだとか。
【代表作】
『真・女神転生Ⅲ -NOCTURNE-』
『デビルサマナー 葛葉ライドウ 対 超力兵団』

そのために南極という舞台を選んだ側面もあるんですね。もちろん描きたいものがあるなら東京でもいいのですが、今回はたまたまそうではなかったというだけということです。

――タイトルの「STRANGE JOURNEY」には、どのような意味が込められているのでしょう？

金子： 本作のテーマは前述したとおり「探索」なのですが、それに合うタイトルって世間で出尽くしている感があったんです。そこで前々から頭にあった「JOURNEY」という単語を使ってみました。この「JOURNEY」という言葉は「旅」を意味するのですが、同時に「体験」や「経験」という意味もあるんです。このゲームがプレイヤーのみなさんにとって大切な「経験」になってくれればいいなという想いでこのタイトルにしました。

――タイトルだけでなく、ハードも変わりました。『SJ』はなぜDSでの開発が決まったのでしょうか？

金子： 携帯機ということで、どこでも気軽に遊べるということが大きな理由ですね。携帯機は、近年のユーザーが求めるプレイスタイルに合っていると思うんです。それに、DSの画面がSFCのころの『真・女神転生』の雰囲気を表現しやすいというのも理由の1つです。

石田： 開発の立場としては、チューニングに時間が割けるというのも大きな理由ですね。シンプルなシステムのなかで奥深さを生み出すには、システム面で特にじっくりバランスをとる必要があったので。

世界観の構築とゲームの根底に込めたメッセージ

――デザインや設定についてお聞きします。デモニカスーツは世界観や設定に大きくかかわる存在ですが、どのような経緯で生み出されたのでしょうか。

金子： デモニカスーツは、シュバルツバースという未知の空間に飛び込むんだから、"絶対安全なスーツ"が必要でしょう、というところから生まれたものです。

石田： システム的には、主人公達が悪魔召喚プログラムを使う必要があったり、サーチ機能などを使いこなす必要もあったので、それならそういった機能をすべて備えるスーツを着せてしまおうという考えもありました。

金子： その点ではレッドスプライト号も似ていますね。あれは"絶対安心できる場所"を表現したものなんです。もちろんシステム上の意味合いも強くて、レッドスプライト号は宿屋であり武器屋でありRPGでいうところの街そのものというイメージで作っています。

――キャラクターに関しては、これまでのシリーズに比べ主人公たちの年齢が高いように思います。

金子： 基本的に登場人物が兵士なので、若いと説得力がないですからね。若いってことは、それだけ知識も少ないし経験も浅いものです。そうしたキャラクターに、兵士としての判断力を求めるのは難しいというのが理由です。孔子の言葉（※5）のままではないですが、僕はもう40歳を越えますけど、まだダメだなと思うことがありますからね。ゲーム中にそういう明確なメッセージがあるわけではありませんが、ゲームをプレイしてそうした設定とか意図を見つけてもらえるとうれしいですね。

――キャラクターではないかもしれませんが、アーサーもいい味を出していますよね。

石田： アーサーはゲームの進行役という大役を求められるだけに、とにかく嫌われないキャラクターにしたかったんです。ミッションに出るということで、プレイヤーがお使いではなく自然と探索できる理由が必要だったんですよ。そういうわけで、「新スタートレック」のデータ少佐のような悪気はないんだけど気が利かないヤツ的なキャラクターになりました。「提案が数千個あるので、今から披露させていただきます」みたいな（笑）。ヒメネスとの会話が漫談っぽいのもその影響ですね。

――世界観についてお聞きしますが、今回はテーマになっている神話や伝説はあるのでしょうか？

金子： 今回はどこかの神話を特定してというよりは、世界中の神話や伝説の共通性とその源流がテーマになっています。たとえば、序盤のセクター（※6）の悪魔は、元は人々に信仰された土着の神だったものがのちの解釈の違いで悪魔にされてしまったときの姿で登場するのですが、ゲームが進むにつれ原初の神が多くなっていくんです。なぜ各セクターのボスがその場所ににいるのかを考えながらプレイすると、また違ったおもしろさが見えてくるのではないでしょうか。



――気が早いですが、さまざまなユーザー層に『SJ』が受け入れられれば、続編の可能性もあるのでしょうか？

金子： 評価を頂けたならぜひ次回作も作ってみたいですね。実際『SJ』は制作していてすごく楽しかったんですよ。マップの表示などDSとの相性もすごくいいと思うので、いろいろアイデアは出てくると思いますね。

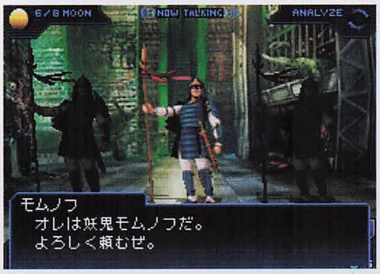
石田： 今回はシステムをシンプルにするという狙いがあったので、泣く泣くあきらめてしまった要素もあるんですよ。そういった要素を練り直して新要素として生かしたいという気持ちはありますね。それに遊びが少なかったかなと思うところもあるので、例えばですが延々と広いダンジョンを探索できるとか、レッドスプライト号で南極以外の場所を旅するなどの要素があってもいいかもしれませんね。もし作ることができるなら『SJ』で作り上げたカルチャーを生かしたものにしたいです。

金子： そうですね。せっかくだから、『SJ』というシリーズを確立させたいという思いはありますね。

――では最後に、電撃ゲームスの読者のみなさんに向けてメッセージをお願いします。

石田： 『真・女神転生』シリーズというと、マニアが遊ぶゲームと思われているかもしれませんが、これが初めての『メガテン』だという方でも十分に楽しめますし、既存のRPGとは異なる魅力を感じてもらえる作品になっています。まだプレイしていない人は、ぜひ1度『SJ』の世界を味わってください！

金子： シリーズ作品を遊んでくれている方はもちろん、『SJ』で初めて『真・女神転生』に触れる方も、このゲームにはまったく新しい体験が詰まってますのでぜひ手にとってプレイしてください！



◀『真・女神転生』シリーズの魅力を受け継いだ良質なRPGである『SJ』。プレイするなら今！

「新しい血を取り入れることはときに美学を貫くことに必要になります」

Words 用語解説

気になる単語をピックアップ！

※1：【ソース】「Source」元来の意味は「源」。ニュースソースとなれば「情報源」、音楽用語なら「音源」という意味になる。石田氏の言う「プログラムのソース」とは、コンピュータープログラムの元となる文字列のことで、一般的には「ソースコード」と呼ばれているもの。

※2：【フォルマ】ダンジョンでの探索や敵を倒すことで入手できるアイテム。これを組み合わせることで、武具や消費アイテムなど、本作のほとんどのアイテムを作成することができる。ちなみに最初は「一片」という意味合いの「ケーキ」という名称を金子氏が推したが、「意味が深すぎてわかりにくい」と石田氏に却下されたらしい。

※3：【ダンジョンマスター】【ラストハルマゲドン】『ダンジョンマスター』はリアルタイムで進行するという画期的な要素を導入したPC用RPG。『ラストハルマゲドン』は、PCや家庭用ゲーム機で発売されたRPGで、人類が滅んだ地球の覇権をめぐって魔物とエイリアンが戦う。プレイヤーは魔物で、レベルが上がるたびに容姿が醜くなるのが特徴。

※4：【マッカビーム】敵悪魔のみが使えるスキルで、プレイヤーのお金（マッカ）を激減させる困った攻撃。敵のレベルが高いほど、恐ろしい金額が泡となって消える。

※5：【孔子の言葉】「我、十有五にして学に志し、三十にして立ち、四十にして惑わず、五十にして天命を知り、六十にして耳順い、七十にして心の欲するところにしたがいて矩を踰えず」という「論語」に掲載された人生の規範の言葉。

※6：【セクター】本作のダンジョンにつけられている名称。ちなみに最初のセクター「アントリア」は「ポンプ座」というように、すべて星座の名称から名づけられている。

パスワード専用悪魔「デモニホ」をGet!

ユーザー間で盛り上がりを見せる「パスワード」には、パスワード専用悪魔も！ 高レベルなこのオリジナル悪魔、キミもぜひ召喚してみよう！



■デモニホ

STATUS

種族：妖精	レベル：75
スキル	てっけんせいさい
	うちまくり
	といき

パスワード　ないたりわらったりできなくしてやる

全国の旅人に力を貸す仲魔を「パスワードフォーラム」で手に入れろ！

公式HPでは悪魔交換専用のページも開設。自慢の悪魔たちをここで公開しよう！

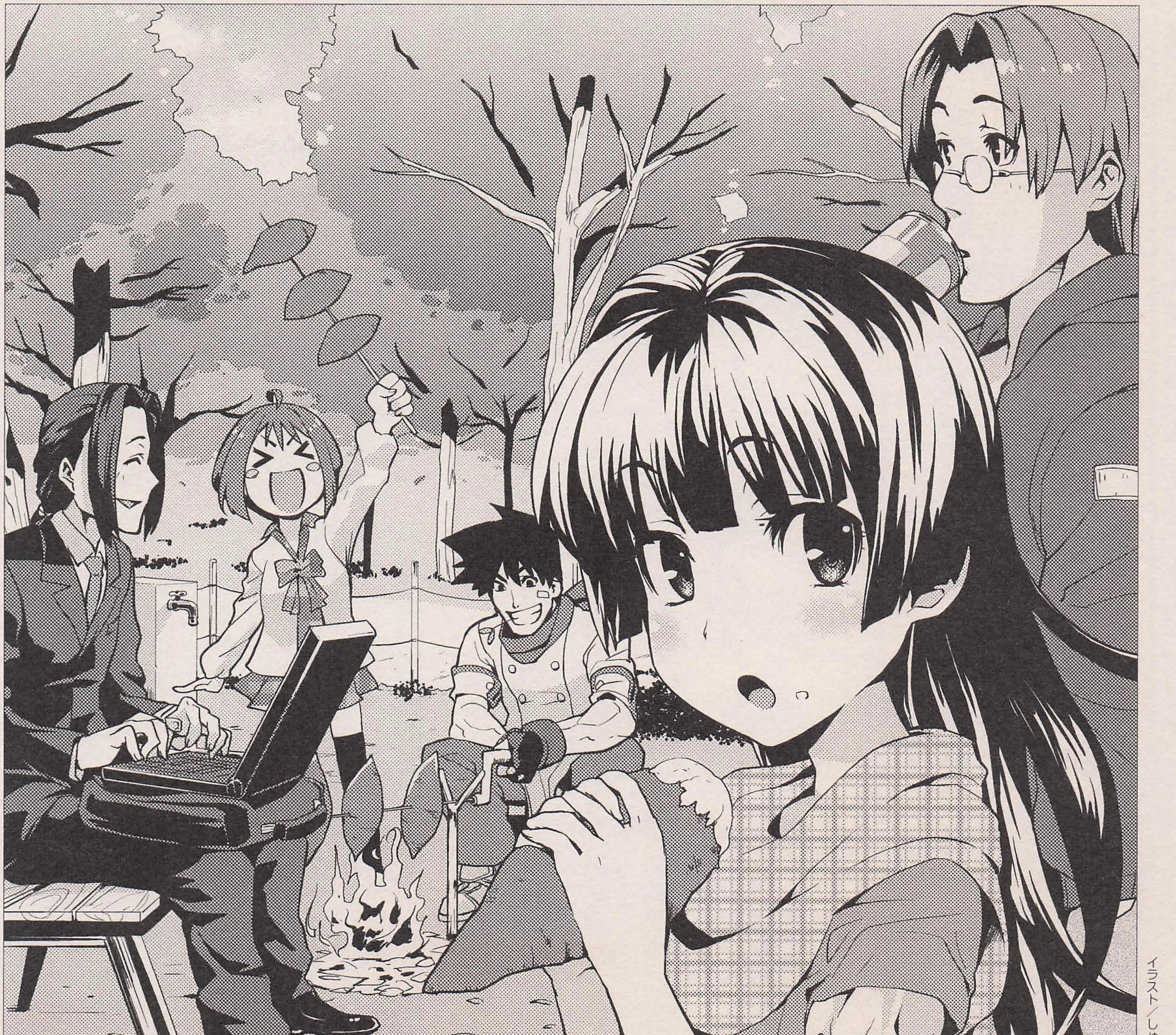
HPアドレス http://atwd.jp/pc/sj/forum/

読者様のコーナー

電撃ゲームスは投稿企画が2本立て！

初台ゲームほうる　もぐら商事

11月に入って急に寒くなりましたね。今年も残すところあと1カ月あまり、そろそろ年末のゲーム発売ラッシュも始まる頃。楽しいゲームを遊んだら、ぜひ2つの読者コーナーに投稿をお寄せください！



イラスト／しゅー

読者様の
投稿作品を
愛でる憩いの場

初台ゲームほうる

第２回



「なんだよ今月もカラーなしかよー」とお怒りのお客様、大変申し訳ございませんでした。次号では「1ページくださいよぅぅぅ」と編集部に泣きつきますので、カラーページのほうは今しばらくお待ちくださいませ。



当ページは「電撃DS＆Wii」読者コーナーの後継ページですが、リニューアルであちこち変更されています。アシスタントの初（うい）とぼたんが消えてたりね。その行方が気になる投稿者様から質問をいただいたのでご紹介。「カナさんとハルさんって、ひょっとして初とぼたん？」（神奈川県　カザハネ様：003）いえ、まったくの別人です。「初とぼたんはどこに行ったんですか？」（長野県　雪夢様：041）2人ともいますよ、みんなの心の中に（青空を見上げて敬礼）。

V.I.P.投票もよろしくね♥

マス：さて、店長。今月の「ゲームほうる」だけど、まず土下座から始めてください。
リューヤ：はい？　なんですかいきなり。
ハル：じゃ、読者様のお便りを読み上げさせていただきます。「わかりにくいペンネームですみません……。“イケナ”でなく“イナケ”ですよ」（愛知県　イナケ様：030）だそうですよ？
カナ：店長……投稿者様のペンネーム、間違えて書いたんですか？
中川：あー、やっちゃいましたね。
リューヤ：しまった……！　イナケ様、申し訳ありませんでしたっ！（土下座）
マス：以後気をつけるように。では、毎回恒例の当ページの説明をよろしく。
リューヤ：くっ、完璧に仕切られているとは……!?　まあ、それはともかく。当ページは、さまざまなオタ会話が飛び交う喫茶店、という設定の読者コーナーです。
カナ：取り扱う話題はゲームだけでなく、アニメや特撮、マンガやラノベからネットの噂までなんでもOK。お好きな話題について綴ったハガキやメールを、P.215で紹介している各コーナー宛てにお送りください。
リューヤ：それと、掲載されたハガキや文字ネタのなかから好きなものを1つ選んで投票する「V.I.P.を目指せ！」についてですが、思ったより投票数が少なかったので、投票された方のなかから抽選で5名様にプレゼントするポイントを増やそうかなー、と思います。今後は、投票ボーナスのポイントは10となりますので、みなさま奮ってご投票くださいね♪

初台ゲームほうる 店員のご紹介



■店長 リューヤ

原稿執筆中のBGM＆息抜きにニコニコ動画が欠かせなくなりつつある、店長兼土下座係のリューヤです。ちなみに最近のお気に入りは、有名人が作った動画をまとめた「先生何やってんすかシリーズ」。小説家がパンツ型模型飛行機を作ったり、作曲家がラジオ体操第2の曲を壮大にアレンジしたりとバラエティに富んでます。というか、この人たち仕事しなくていいのかな（笑）。



■料理長 マス

今月もやってきましたな。というか今月の進行が異様に早いと思ったら、発売日が20日て……。どれくらいの切迫感かを伝えるために説明しますと、前回の校了（雑誌の作業締め切りみたいなもんね）が終わったと同時に、もう次の入稿（原稿書いて印刷所に入れることね）が始まるとか、もはや月刊誌のスケジュールではないですな。いや忙しいことは幸せですよ？　よ？



■ウェイトレス カナ

最近寒いですね～。でも、お店のほうはハガキがドッサリ届いてホクホクですの♥　前回私が担当した「うろおぼ絵展覧会」のコーナーですが、今回は初台のピカソ（勝手につけました）、ハルちゃんに書いてもらうことになりました！　ふふふ……フラグ立てておいてよかった。最近『ストライダー飛竜』の曲が気になってプレイしたいんですがなかなか時間がとれません（汗）。



■ウェイトレス ハル

新米ウェイトレスのハルと申します♪　前号の欄外コラムでキョンシーへの熱い想いを語ったところ、驚くほどの反響が……ありませんでした（笑）。あきらめません。同志が現れるまでは！　ダークな世界観にとてつもない萌えを感じてしまう私は『アサシン クリードII』に興味津津です。闇の中で暗躍する影、制限された状況でのアクションにロマンを感じてやみません!!



■常連客 中川大明（なかがわだいめい）

どうも。来月の3日には確実にクラブニンテンドーのプラチナ会員になる中川大明です。「早っ！」って言われました。マンマ・ミーア！　でっていう！　この勢いでもって、ついでに「週刊トロ・ステーション」のプラチニャ会員にもなろうかしらん、とかなんとか思っちゃったりしております。でも、値段を見て冷静になりつつある自分もここにおりますが。どうしましょう？

STAFF ROOM
～ただ今店員休憩中～

中川：それはそうと、店長。「V.I.P.を目指せ！」の投票数、そんなに少なかったんですか？
リューヤ：そうですね。投稿者様のうち、投票してくださった方は半分くらい……ってお客様、スタッフルームは店員以外立ち入り禁止！
中川：いいじゃないですか。それでなくとも出番が少ないんですから。
リューヤ：……まあいいか。ともかく今回は投票数が少ないうえに票が割れたので、一時は「ヤバい、このコーナー破綻!?」とあせりました。
マス：何かを始めるときに不測の事態が起こることはよくあるしなぁ。
カナ：で、結局今回はどなたがV.I.P.を獲得されたんですか？
リューヤ：集計の結果、リューヤロリコン疑惑に触れた紅ゆはた様(014)のイラストが1位となりました。そこから1票差でアクダマゲク様(008)の『ファントム・ブレイブ』イラスト、その後は混戦でカザハネ様(003)やアルタイゼン様(018)やかおる.様(019)の文字ネタ、朝靄太郎様(007)や木賊みどり様(024)のイラストが続いた感じかな。
マス：あー、そのロリコン疑惑についてだけど。「ウェイトレスって、ロリコンの年齢なの？」(石川県　かおる.様：019）という投稿が……。
ハル：えー？　そんなわけないですって。本当にそんな低年齢だったら、労働基準法に引っかかりそうじゃないですか。
カナ：詳しい年齢についてはナイショということで。一応、私は店長よりも年下で、なおかつ干支が同じとだけは言っておきます♪
中川：とすると、今度はオッサン疑惑が浮上してきましたね、店長？
リューヤ：中川さんだって他人のことが言える年齢じゃないでしょう!?
マス：ま、そのへんはイラスト担当のしゅーさんがアレンジ入れて実年齢をボカしてくれたから、よかったんじゃないの？（笑）
中川：まあ、実際、私はあそこまで髪が長くないですから。
リューヤ：それを言うなら私だって、ビームが撃てそうなほどデコが広いわけじゃない……と信じたいなぁ。
ハル：まとめると、イラストはイラスト、中の人は中の人ということでよろしくお願いします♥

聴きすぎ♪ゲームミュージック



コーナー担当　カナ

♪カナのこれ聴いて♪

今日はちょっと変わった『ロックマン』のアレンジアルバムをご紹介。タイトルにある“チップチューン”とは、ゲーム機のピコピコ音源を使ってアレンジされる音楽ジャンル。それを音の制約も気にせずに、『ロックマン9』までの14タイトルでしちゃうんだからすごい！　ロックマンサウンドのクールさは残しつつ、ピッコピコでイケイケの新しい解釈を見せてくれます。聴けば聴くほどイイのです！　その多彩さは、1枚のCDでも、いろんな作曲家やチップチューンのミュージシャンが参加しているからかも。特に好きなのは「SHADOWMAN STAGE」と「CUTMAN STAGE」。やばいカッコイイです（泣）。

DATA
「チップチューンド・ロックマン」/CAPCOM/￥3,000（税込）



▲CDを取り出すと、そこには歴代のボスアイコンがずらり。ファンにとってはたまらない演出です。

☆みんなのこれ聴いて　お題：スーパーファミコン☆

■『LIVE A LIVE』の「MEGALOMANIA」。すごくテンションの上がる曲で、今でも胸に残る名バトル曲です♪（東京都　抹茶ナイト様：005）

『LIVE A LIVE』といえば「MEGALOMANIA」！　作品のストーリーもそうですが、曲もバリエーション豊かなのでゲームの場面が浮かびやすいのがステキ。私はSF編で流れる「星屑のキャプテン」が好きです♪

■神聖な雰囲気からヒロイックに展開される『聖剣伝説3』のOP「Where Angel To Tread」。たまりません。（東京都　阿部逸人：012）

OPの「旅立ち」感には、本当にワクワクしちゃいます。菊田裕樹さんが作曲される曲は世界のイメージが膨らむものばかりですね！

『L4D2』の体験版が配信中ですね（といってもこの号が売っている頃には、もう製品版が発売されてますが）。自分は前作かなりやり込みましたが、今作では感染者の種類が増えていると聞き、膝がガクガクしてます。なんといっても生存者と感染者に分かれての対戦がおもしろいゲームですが、自分はブーマーやらせたら瞬殺される自信だけはあります（泣）。それでも上手な人たちのプレイはすごいですけど。「これがブーマーか!?」と我が目を疑うくらいのフットワークの軽さ。もう何がゾンビで何が人間だかわけわからんです。今から楽しみですなー。（マス）



上でも書いてますが、今回は恐ろしいほどに進行がタイトだったりします。みなさん、よく考えてみてください。前号の発売日が10月30日。そしてこのコーナーのハガキ締め切りが11月6日。その3日後に校了て……。月刊誌のペース配分ではないですな、もはや。というわけで今回のほうるの面々は、それはもう顔面蒼白なわけです。自分はその限られた時間のなかで、取材で日本中を駆け巡ってました。というわけで、この原稿は新幹線で書いております（泣）。

恥ずかしながら先日、初めてまともに『桃鉄』をプレイしました。ライター仲間（女性）と一緒にきゃっきゃ言いながら遊んでいたのですが、どうもやっぱり頭が乙女乙女しているようで……。スリを働く迷惑なキャラ、これが超イケメンキャラだったら……お金取られてもうれしいよね、なんて身も蓋もない一言からはじまって最終的にキングボンビーも胸キュンセリフを吐くイケメンキャラ@裸ふんどしだといい。というひどい結論に落ち着きました。そういえば人生ゲームにも昔、恋愛版がありましたよね。『桃鉄』も乙女向けになったらいいのに……なんて思う自分の頭の中が心配です。（ハル）

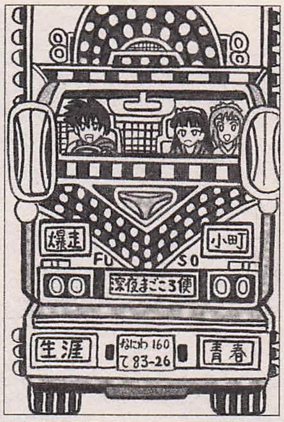


▶広島県　アクダマゲク様：008：〝男の娘〟ジャンルを世に広めた、DS版『アイマス』の秋月涼ちん。公式動画で正体が女装少年だと判明したときには、ファンが大騒ぎしてましたね。察してた人も多かったみたいだけど。

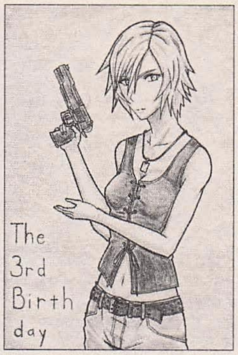
▼静岡県　睦月新吾様：016：『ドラクエⅨ』のロクサーヌ。ちなみに睦月様のプレイ時間は350時間オーバーで、多数のゲームを積んでるのだとか。ハマるとそうなりますよね（笑）。



▶静岡県　山本湛山様：033：最近人気ですよね、このラノベ。「G'sマガジン」連載中のマンガもいいデキだし、そのうちアニメ化しそう。



▲大阪府　岡周二様：026：デコトラゲーなら『爆走デコトラ伝説』がオススメ。萌え絵の痛トラックも自由に作れるのです。



◀東京都　抹茶ナイト様：005：PSPとケータイアプリでリリースされる『パラサイト・イヴ』シリーズの最新作ですね。しかし、発売日いつ発表されるんだろう……？



◀埼玉県　堀田ぬか様：035：えーと、本誌の前身の前身の前身（笑）に当たる「電撃NINTENDO64」の読者ページで活躍したマスコットキャラですね。懐かしいものを……。



▼滋賀県　勇気改めB・勇気様：029：「『逆転裁判』アニメ化しないですかね」とのこと。ドラマや舞台になったのにアニメはまだだね、そういえば。

◀千葉県　ジャンク様：013：小学生の頃にパケ買いした大当たり作品、とのこと。運いいですねー、私がやったらぜったい地雷踏みそう。



▲東京都　こーちゃん様：034：スノウのヒゲに惚れた、という方がここに。この男っぷりで声が小野大輔さん、ってのも斬新でいいですね。







◀千葉県　神取ルキュ様：027：個人的にはGBA版の『黒き竜の復活』よりリメイク元の『神々の遺産』のほうが好きかな。



◀群馬県　蒼井智祐様：036：「イラストコーナーなので文字少なめのほうがいい？」とコメントが。気にしなくていいかと。少なくともリューヤは気にしてません（笑）。

本誌は総合ゲーム誌ですが、そのわりにまったく紹介していないゲームがあることに気付きました。それはエ┌……ではなく、ネットで無料配布しているフリーゲームと、コミケなどで販売される同人ゲーム。どちらもPCがプラットフォームだから紹介しにくそうけど、コミケ後に同人ゲー特集ページを作るのはどうでしょう、編集さん？（リューヤ）　商業ソフトの体験版ならいいけどフリーソフトは難しいのではないですか店長（編集）

なんでもフリートーク

コーナー担当　リューヤ

ハリウッドで制作中の『King of Fighters』実写映画ですが、京が刀持ってたりテリーが老けてたりとヤバげな雰囲気。公開が非常に楽しみなのですが、それはともかくお便りの紹介を。

■「『FF』シリーズのキャラは美形ですよネ。もし恋愛ゲームになったりしたら、家宝にしますっ！」（埼玉県　くーみん様：022）

ケフカと恋がしたいと申したか（違）。でも、恋愛メインの外伝が出たらおもしろそうですね。

■「イラストに薄墨を使う場合“白黒ほうる”宛てにお送りしてもいいですか？」（愛知県　紅ゆはた様：014）

もちろんOK。“カラーほうる”は激戦区になりそうですし、白黒のほうが有利じゃないかな。



▲秋田県　なめこ様：037：難しいと投げ出されるし、簡単すぎるとヌルいと叩かれる。難易度の調整ってホントに大変そうな仕事ですよね。



▲高知県　翔様：038：Vol.2の記事を読み返したら、確かにシャントットだけ「変更点なし」。不自然だな、何か隠し要素でもあるんじゃ…？



▲兵庫県　よくも様：028：もしそんなページができたら、担当ライターは「電撃HIME」で慣れてる私になりそうだなあ……。

うろおぼ絵展覧会

コーナー担当　ハル

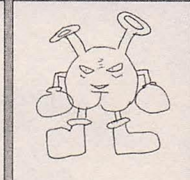
某テレビ番組でたまにやっている「絵心対決」が好きで、芸能人の方が描く奇抜なイラストを見ては涙が出るほど爆笑して楽しんでいるのですが……。いざ、自分が描く番になると全然笑えないんだなと痛感したハルです。前置きが長くてすいません。ご指名をいただき、うろおぼえ絵展覧会を担当させていただきました！　以前、自己紹介で絵心のなさに～と書いた時点で前フリ以外の何物でもないよっていう話ですね。さっそく店長からいただいたお題、「ロックマン」を描かせていただきました！　遠い記憶の糸をたぐり寄せて描いた力作ですよ（笑）。腕についているものは決してお財布ではありません……。

店長命令によるハル作品

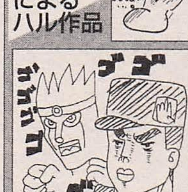




▲東京都　朝霞太郎様：007：ウェイトレス'Sの心をわしづかみした作品です。かわいさの裏に、疲れた会社員のような哀愁ただようのがツボ。



▲埼玉県　星空様：010：割れ目が上下逆転していることに、指摘されるまで気づきませんでした！　アゴが超セクシーに仕上がってます。



◀兵庫県　よくも様：028：特徴をとらえていてインパクト大です！　唇の質感が、妙に生々しく感じるのは気のせいでしょうか？　気のせいですね。サラっと描いているのに、パーツの再現率が高いというのが素敵です。

●今月もカラーページがなかった、に5ポイントw　石川県　かおる様：019（リ）よくぞ見抜いた……）

初台ゲームほうる

カサレリア！　この挨拶は、「機動戦士Vガンダム」で使われているみたいですね。というのも、よくうちのお店に来る、電撃ゲームスの女性ライターさんと仲良しなんですけど……。いわゆる「がのた」ってやつみたいなんです（コソッ）。この挨拶について教えてくれた時の、目の輝きっぷりがすごかったです。とはいえ、私も「これを見ないと大人になれない」と10代の時に初代「ガンダム」と「08小隊」のDVDBOXを丸ごと友人から渡されて見ています。それが今、いろんな人と共通点を持つのに役立っていますが、冒頭の彼女みたいに「ガンダムになりたい♥」とまではいきませんでした。（カナ）

●「ゲーマンガ」はいつから始まるんですか? 埼玉県 星空様：010 (リ)→たった今、この瞬間から

あっちを見ても『ラブプラス』、こっちを見ても『ラブプラス』。そして、私の手元にも『ラブプラス』♥ 発売日に売り切れているので気になって、後日見かけた時に買ってしまいました。凜子ちゃんとお付き合いしてるんですが、ちゃんと「カナ」って呼んでもらってますよ～。このことをみんなに言うと驚かれるんですが、女の子が『ラブプラス』するのってヘンですかね……? も～言葉の運びとか、しぐさとかキュンキュンでたまりません♥♥（2コつけちゃいます！） かわいくデレた凜子ちゃん見習いつつも、私も『ラブプラス』でラブでプラスな日々を満喫しています♥（カナ）



▲静岡県 瑠璃丸様：039：コメント欄に「ソフィアは俺の嫁～!!」と魂の叫びが。ならばなぜモニカを描いたのか（笑）。


▲栃木県 アスP様：021：『シレン』シリーズ最新作の舞台は南国。個人的には肌の露出度が高いのが嬉しいですね（笑）。



▲埼玉県 星空様：010：『TOS』のコレットと『TOA』のアニス。特にアニスは印象深いですね、「月夜ばかりと思うなよ」とか。



▲新潟県 プンチョ様：004：愛しのケフカを操作したい、とのこと。喜べケフカ、恋愛ゲームにも登場できそうだぞ（笑）。



◀東京都 朝霞太郎様：007：榊と神楽が好き、という朝霞様。私だったら神楽と大阪ですかね……あと木村先生も捨てがたい（笑）。ああいうベタなネタキャラは大好きです。



◀秋田県 なめこ様：037：「何回やっても泣けるゲームす!!」とコメントがありましたが、これは同じ意見の方も多いはず。クライマックスが非常に感動的でしたからねー。

リメイク&移植希望

コーナー担当 リューヤ

今年のうっぷんを初代『ファミスタ』で晴らしたい阪神ファンのリューヤです。あー、"ばあす"使いたい……などといった、過去の名作を愛するみなさまからの声をご紹介♪

■「SFC版『LIVE A LIVE』。切ないストーリーが泣けます」

（高知県 ミモ様：023）

「あの世でわび続けろ」でおなじみの名作RPG。これは実現してほしい。

■「初代カードヒーローをDSで！ ゆる～い雰囲気が好きだったんです」（神奈川県 カザハネ様：003）

続編がDSで出たことだし可能性はアリ。Wi-Fi対戦ができるといいなあ。



◀大阪府 タツガミ様：032：陳腐とか言っちゃダメぇぇぇ（笑）。秋元さんがご高齢なことだし、作る予定があるなら急いでほしいな。



▶東京都 阿部逆人様：012：ゲームアーカイブスにあるけど、今の技術で作り直すとスゴい作品になりそう。付録はぜひフィギュアで～！

ゲーマンガ

コーナー担当 リューヤ

なぜか始まる前なのに熱狂的なファンがいる「ゲーマンガ」のお時間がやって参りました。いやまあ、単に「電撃DS&Wii」で似たようなコーナーをやってたからなんですけど。それはともかく、こちらで掲載するのはゲームをモチーフにしたパロディマンガとなります。今回はその第1弾として、オチが秀逸な良作2本をご覧いただきましょう。



◀東京都 阿部逆人様：012：さすがにそんなん知らん（笑）。昭和34年なんてマスも私も中川さんも担当編集ですら生まれてませんよ!?



◀千葉県 ジャンク様：013：『サガ2』を知らなくても笑える、完成度の高い1本。至近距離でそんなものが爆発すればねー（笑）。

特撮バンザイ

コーナー担当 マス

仕事が立て込んでくると、まったくジムに行く暇がなくなるので、気を抜くとお腹周りが気になったり……。かといって食べないわけにもいかんので、少しの時間でも走り込みは欠かせんのです。もはやゲームライターの生活とは思えないでしょうが（笑）。さて、というわけで今回は、自分がランニング中に気持ちを高ぶらせるために聞いている特撮ソングについて語るとしましょうか。いや、正直特撮ソングに関しての皆さんのご意見、非常に多いんですよ。割合としてはけっこう昔のものが多いというのも、なんというか世代を感じてしまいますが（泣）。自分の場合、往年の特撮ヒーローから最近の平成仮面ライダーシリーズ、スーパー戦隊シリーズ、分け隔てなく聞いてますね。昔は昔で熱い歌詞が魂を揺さぶりますし、今は今でアップテンポでノリがいいものが多い。長距離ランニングでは、こういった特撮ソングでテンションを上げたり、クールダウンしたりすることが、自分なりの走破方法だったり。本当にたくさん紹介したい曲があるんですけど、今回はとくにオススメしたい3曲を紹介するとしましょうか。

まず一気にテンションを上げたいときに聞く特撮ソングは「爆竜戦隊アバレンジャー」。遠藤正明氏の曲はこれに限らずテンション上がりまくりですが、「とりあえず暴れればいいのね！」っていう投げやり感にシンパシーを感じます（笑）。ちょっとペースが落ちてきたときに聞くのがオススメです。次に紹介するのは「時空戦士スピルバン」。冒頭から「諦めない」「投げ出さない」と、途中リタイアを許さないメッセージが盛りだくさんです（笑）。不思議と力が湧いてくるのは、自分が単純だからでしょうか。そして最後に紹介するのは「鳥人戦隊ジェットマン」より「ココロはたまご」。この曲、エンディングテーマなのですが、めちゃめちゃ歌詞がいいんですよ。これを聞いてガイを思い出しつつ、クールダウン……あぁ…。



◀兵庫県 よくも様：028：みなさんダイレンジャー好きですね（笑）。デザインとしてはチェンジマンも好きです。



▶東京都 阿部逆人様：012：京太郎を変身させまいとするインベーダーの作戦が、異様にせこかったですね（笑）。

すごく悩んでます。というのも『ペルソナ3ポータブル』が発売されたじゃないですか。しかも新たに女性主人公が選べるとか。これはプレイしないわけにはいかないでしょう。というわけでPS2版のサントラを聴きつつ、お店にゴーしたわけです。ベイベベイベベイベベイベ！ しかし……ガーン売り切れ。やはり人気ぶりは健在ですな。もっとも、今購入できてもプレイできるのはだいぶ先になりそうっす。あー、でもやれないとわかると無性にやりたくなってくるなー。というわけで、久しぶりにPS2版を引っ張り出し、しばし影時間に没頭することにしたのでした（マス）。

オタクの勲章

コーナー担当 ハル

最近めっきり寒くなって、かと思えば室内は暑かったりと着ていく服の正解がわからないハルです。え、人生の正解もわからない？ まったくもってそのとおり！ ここは愛すべきオタク達が日々まっすぐ前を向いて歩いていけるように過去の荷物（恥）を置いていくコーナーです。さあ、2回目ということでみなさんからの投稿がたくさん♪ どんどん紹介させていただきまーす!!

「早起きして電車に乗った日、携帯電話の目覚ましを切り忘れ、電車内で発動。電車内に『スペランカー』のBGMが鳴り響きました。」

（千葉県 ジャンク様：013）

その気持ち……痛いほどわかります。逃げ場ないですからね!! 職場でいきなり男性声優の愛のメッセージが響き渡ったときは、私もその場で死にたくなりました。とほほ。

「ガチャポンで、3回同じ物を連続で当ててしまい、本気で悔しがっていたら通りがかりの女性に笑われてしまいました。」

（東京都 朝霞太郎様：007）

一般人だってガチャポンに夢中になったりするじゃん！ と強く思う訳です。ちなみに私、錦○町ヨドバシでガチャポンをするとなぜか必ず見るからに秋葉系な男子にナンパされます。変な電波でも出てるのか？



▲兵庫県 よくも様：028：夜中に自転車でアニソンを熱唱しながら駆け抜けていく人もいますね（笑）いや、デフォです。気持ちいいから！

ゲーム大喜利

コーナー担当 リューヤ

今回の大喜利は「僕たちが求める裏技」。その一方で「このお題だと、みんなちょっぴりエロネタを考えたことと思います」（東京都 蒼夜様：017）という鋭いツッコミも来ています（笑）。さて、結果はどうだったんでしょーか!?

■「ヒロインが画面の中から出てくる裏わ……ゲフン！ ゲフン！」

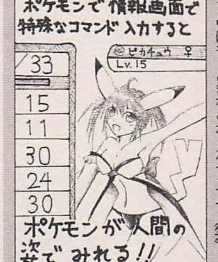
（広島県 コウト様：015）

■「『ラブプラス』で二股ができる裏技」（石川県 かおる.様：019）

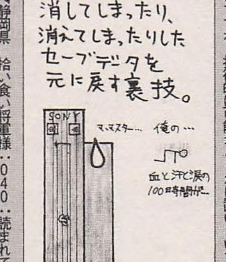
今回、蒼夜様に思考パターンを読まれた方々がこちら。ネタ師としてさぞ無念だろうと思います。当然、私もそっち系のネタを期待してお題を出したので同罪ですが（笑）。まあ、それはともかく次行ってみよー。

■「野球ゲームでバッターが後ろを向き、ピッチャーの首が反転する裏技」（神奈川県 カザハネ様：003）

ピッチャーのフォームをエディットできるPSゲーム『98甲子園』じゃあるまいし。このネタがよくわからない方は、動画サイトで「荒ぶる高校球児たち」と検索するといいかも。



◀静岡県 拾い食い将軍様：040：読まれていた方、もうお一人追加～。最初に描いたピカチュウはもっときわどかったそうです（笑）。



◀兵庫県 アルタイゼン様：018：これはお見事。この発想はなかった。ぜひ実装してほしいですね、技術的に可能かどうかは置いといて。

まめこ様（002）、お便りを拝見させていただきました。こちらの場所をお借りして、お礼を申し上げます！ とてもていねいな文面で、しかも私の健康まで気づかっていただき感激いたしました。本当に、体が資本ですので不摂生を正して気をつけたいと思います。……とかいいながら、気づくとメイプル味のカロリーメイトってなんか擬似的に某夢と魔法の王国に行った気分になるから幸せ（メイプルチュロス的な意味で）むしゃむしゃ、などとやっているダメな自分がいるわけです（笑）。食生活の改善からまずは始めないと……。みなさんも、3食しっかり、野菜も食べて冬に備えましょう！（ハル）

最近のマイブーム、それは携帯やmixiのアプリゲームでやる漢字クイズです。特に後者のほうは、ちょっとでも時間があるとついついチャレンジしてしまいます。魚や食材、歴史関係などカテゴリー別に出題される漢字の読みを答えていき、友人とその回答数を競うというもの。なかには、これ読める人いるの!?　という超難問があったりするので侮れません。仕事柄、やはり漢字に強くありたいと思ったりもするのですが、単純に負けるのがやっぱりイヤ！　という小さな意地が働いて夜な夜な半泣きになりながら漢字と格闘してます。もっと有意義な時間の使い方、いっぱいある……はず。（ハル）

ライターやっててよかったと思うことのひとつに、業界の有名人と会えるから、というのがあります。例えば『ひぐらしのなく頃に』の作者・竜騎士07さんとは数回お会いしましたが、とても気さくで話しやすい方でしたね。で、なぜこんな話をしてるのかというと、今度『とある魔術の禁書目録』の作者・鎌池和馬さんのインタビューを取りに行くからですヒャッホウ。そのインタビュー記事は電撃大王12月号に載りますので、よろしければご覧ください♪（と、さりげなく宣伝をかますリューヤ）

ゲームの素

コーナー担当　中川大明



■ゾンビも走る世の中です

いやぁ、おじさんまた驚いちゃって。最近のゾンビってぇのは「走るもの」なんですってね。映画の世界じゃ、そっちが主流らしいです。私が知ってるのは「あー」とか「うー」とかいいながら、酔っぱらいみたいにフラフラ歩いているやつなんですが。ですから、最近の若い人が「ゾンビ」の第1作を観たりしますと「ゾンビがゆっくり歩いてて、なんかおもしろかったデス」みたいな感想が出てくるんですね。

やっぱアレでしょうか？　こんな時代ですからゾンビも余裕ないんですかね？　「もう歩いてる余裕なんかないよ！　走るよ！　駆け抜けるよ！　さっそうと！」みたいな。ゾンビですら余裕のない世の中。これはいけません。ほら、余裕がないとアレですよ。『いろづきチンクル』とかが発売されませんよ？　余裕があって初めて発売できるものでしょう、あれは。大事なんです。余裕ってぇものは。

なにしろ余裕がないと、ちょっとしたことでイライラしたりもしますし。やるせないですね。たとえばですよ、あまりにも仕事が忙しくて切羽詰まっているとき、仕事に無関係な電話がかかってきたらどうします？　それだけでイラついてしまったりしませんか？　それも、誰だか知らない、陰気な声の男からですね、「お前の娘はあずかった」なんてかかってきたらどうしますか？　もしかしたら、一呼吸おいたのち、大声でこう言ってしまうかもしれません。「好きにしろ！」と。そのあと同じ男から電話がきても「うるせー！」と一喝ですよ。まあ、私に娘なんていないんですけどね。というか、結婚すらしてませんけどね。チンクルさんを見て「こいつ、けっこうアクティブだよな」とか思ってしまう昨今ですよ。

■ポーニョ ポーニョ ポニョ

がしゃどくろ！　死者の骨や怨念が集まって巨大なガイコツの姿になり、生きている人を握りつぶして食べるという妖怪であーる。……今、さかなの子ではなくて、がしゃどくろというフレーズが浮かびました。ご報告申し上げます。「次々と懐かしのゲームがケータイに移植されるる昨今。ITってスゴイ」と思う反面、「あぁ、歳を取ったなぁ」と思います」

（三重県　まめこ様：002）

まったくおっしゃるとおり。同感です。ケータイで本格RPGが遊べたりする時代なんですねぇ。とはいえ、私はどうも操作がしっくりこないので、あまり遊びませんが。歳ですかね？

「小学生のときにプレイした『ボコスカウォーズ』。友達と死んだら交代しつつやってたけど、まったく歯が立ちませんでした。木や岩に触れると仲間が増えるのを知ったのは十数年後…」

（福岡県　神山椋有様：031）

私は「すすめ～　すすめ～　ものど～も」という歌詞が強烈に印象に残っております。なんでも最近リメイクされたとか。すごい時代です。

▶大阪府　岡周二様：026：たしかファンロードでの話。番組は未見ですが、NHKも変わったもんです。



マンガ／嶋村美和（編注：怖いもの見たさというやつです）

投稿コーナー一覧

コーナー	内容
カラーほうる	カラーイラストを投稿していただくコーナー。P.212でも触れましたが、次号では意地でもカラーページを獲得する所存です。なお、万が一の場合は、リューヤの土下座写真が掲載されることになるかと思われます。
白黒ほうる	こちらでは、白黒イラストの投稿を受け付けております。基本的にはゲームキャラのイラストが中心ですが、アニメやマンガ、ラノベのキャラでもOKです。まあ、今回の掲載イラスト見ればわかりますよね？
ゲーム大喜利	次回のお題は、神山椋有様(福岡県:031)からいただいた「こんなヒロインはイヤだ！」ということで。秋葉原でデートすると絵を売りつけてくる、別のヒロインのお腹を見て「中に誰もいませんよ」と言い放つなど、いろいろアレなヒロインをイラストや文字ネタにしてお送りください。同時に、次々回のお題も募集させていただきます。もちろん、お題が採用された方には10ポイント進呈いたしますのでどうぞよろしく。
なんでもフリートーク	ゲームに関係なくても、何を語ってもOKなトークコーナー。日常の疑問や出来事、担当ライターへの質問、好きな作品の紹介、声優ネタなどの専門コーナーがない話題、上司が俺にもっと働けとささやくといったグチまで、気軽にネタをお寄せください。
うろおぼ絵展覧会	資料は見ずに記憶のかけらだけを手がかりに、フィーリングで描いたイラストを募集するコーナーです。どのキャラを描くかは自由！　あなたの力作をお待ちしています♪　イラストの近くにキャラの名前も一緒にご記載ください。
ゲーマンガ	こちらは、ゲームを題材にしたマンガを投稿していただくコーナーとなります。ゲームのプレイ中に浮かんだネタなどを、ギャグマンガに仕上げてお送りくださいませ。もちろんゲームの新旧は問いませんよー。
リメイク&移植希望	最新ハードで遊んでみたい旧作のリメイクや、人気作品の移植を希望するコーナー。懐かしのゲームブック「火吹き山の魔法使い」がケータイアプリ化してるんだけど、シリーズ作品まとめて移植してくれないかな。
聴きすぎ♪ゲームミュージック	ゲーム音楽を好き放題語るコーナーです。文字だけの投稿はもちろん、イラストと一緒に書いてくださっても大丈夫ですよ～♪　今回のお題は「アクションゲーム」から想いのつまった1曲をお願いします！
特撮バンザイ	特撮好きな人の楽園がココ。戦隊シリーズ、ライダーシリーズ、怪獣映画などなど、自分の好きな作品について語ってください。ゲーム好きで特撮好きな人って意外と多いんじゃないですか？
オタクの勲章	オタクであるがために今までかいてしまった赤っ恥を告白し、その功績をたたえるコーナー。オタク道みんなで歩けば、怖くない。これぞ、というネタを心待ちにしております！イラスト付きも大歓迎！
ゲームの素	中川さんが担当する、レトロゲームを中心とした話題に触れるコーナー。なぜか時事ネタを多く投稿していただいてますが（笑）、禁止しているわけでもないのでOKです。

今月の投稿者ランキング

■総評：発売日が大きく変わった影響で、投稿が間に合わなかった方が続出した今回のレース（編注：締切後のネタもいくつかひろってますヨ）。そんな混乱のなか、阿部逸人様（GN012）とよくも様（GN028）が40ポイントを稼いで上位に食い込んできました。この勢いでさらなる波乱を起こすのか、今後の動きに注目です。投稿作品へ投票するシステム（左下参照）でも抽選でポイントがもらえますので、活用してください！（以下、敬称略）

1位　70ポイント：カザハネ(GN003)、阿部逸人(GN012)、かおる.(GN019)
4位　60ポイント：朝霞太郎（GN007）
5位　50ポイント：まめこ（GN002)、ジャンク(GN013)、よくも(GN028)
8位　40ポイント：星空(GN010)、紅ゆはた(GN014)、神山椋有(GN031)
11位　30ポイント：ブンチョ（GN004)、抹茶ナイト（GN005)、アスP（GN021)、くーみん(GN022)、ミモ（GN023)、岡周二（GN026)
17位　20ポイント：あまどれあさ(GN006)、アクダマゲク(GN008)、コウト(GN015)、睦月新吾(GN016)、蒼夜(GN017)、アルタイゼン(GN018)、神取ルキュ(GN027)、B・勇気(GN029)、イナケ(GN030)、タツガミ(GN032)、山本湛山(GN033)、なめこ(037)、拾い食い将軍(GN040)

目玉コーナー　V.I.P.を目指せ

今月のV.I.P.　紅ゆはた 様

どの投稿者様が人気なのかを読者様に選んでいただく投票コーナー。ここではまず、掲載された全作品のなかから好きなものを1つ、読者様に選んでいただきます。そして、住所やペンネームといった投稿の必要項目とともに、選んだ作品を「白黒ほうる・○○さんの投稿に1票」と書いてハガキやメールでご投票ください（投票回数は読者様お1人につき毎月1回のみ）。その票を集計し、得票数トップの投稿者様をV.I.P.待遇する仕組み。その待遇は下のチャートのとおりで、今月のV.I.P.は紅ゆはた様(014、1回目)となりました。おめでとうございます。また、投票していただいた方のなかから抽選で5名様に10ポイント(GNがない方にはGNも)を進呈しております。今月はブンチョ様(004)ミモ様(023)山本湛山様(033)拾い食い将軍様(040)白色レグホン様(042)にポイントを加算しましたのでランキングでご確認ください。

投稿者のなかから抽選で5名様に10ポイントを進呈

①掲載ハガキ&文字ネタの中から、一番よかったものを選んで投票

②得票数が1位となった回数により投稿者の会員ランクが変化!

1回目●カッパー会員　3回目●シルバー会員　5回目●ゴールド会員

ゴールド会員のイラスト投稿者にはP.211の扉絵を描く権利を、ゴールド会員の文字ネタ投稿者には専用のカコミコーナーを進呈!!（ゴールド昇格につきそれぞれ1回）

投稿についてのご注意

当ページへご投稿いただく際には、ハガキかメールをご使用いただき、住所、氏名、ペンネーム、GN、投稿するコーナー名、コメントをご記入のうえで、以下の宛先までお送りください。締切日は雑誌発売1週間後が目安ですが、多少遅れても大丈夫。間に合わなくてもその次の号に載る(かもしれない)ので、お気軽に投稿をお願いします。なお、「V.I.P.を目指せ！」に投票していただく場合は、投稿ハガキ＆メールのどこかに、誰に票を投じるかを記入していただけると助かります。アンケートハガキに書かれるとチェックするのがメチャ大変で…。

■メール投稿について

メールでイラストを投稿していただく場合には、縦横比をハガキと同じにしたうえで、解像度が300dpi以上になるよう調整をお願いいたします。ちなみにイラストの拡張子はjpgやbmpなど、一般的なものなら大丈夫です。また、1通のメールに複数のイラストやネタをまとめる際は、メール容量4MBを上限の目安にしてください。

■封筒を使うとお得!!

ハガキを複数投稿する場合は、封筒にまとめて入れると切手代が節約できますのでオススメ。また、その場合はハガキと同サイズの厚紙に絵やネタを描くとさらに経済的ですが、紙が薄いと掲載できない場合がありますので要注意！

■GN（ゲームほうる会員ナンバー）

作品が本誌に初掲載された投稿者様には、3ケタの数字からなるGN（ゲームほうる会員ナンバー）を進呈。これは当ページの会員番号で、作品掲載時にペンネームとともに記載されます。

■投稿者ランキングについて

ハガキや文字ネタが掲載されると投稿者様に10ポイントが加算されます。このポイント数を競うのが投稿者ランキングで、Vol.13で一番得点の高い人を優勝者として表彰します。また、上位者には賞品を贈呈しますのでお楽しみに♪

投稿の締切　11月27日

メール投稿用アドレス　games-dokusya@ml.asciimw.jp

ハガキの宛先　〒160-8326 (株)アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部　初台ゲームほうる係

●ゲームほうるにコーヒー飲みに行きたい……　愛知県　紅ゆはた様：014（リ お待ちしております）

ゲームとはまったく関係ないですが、「Suzy's Zoo」というキャラクターにハマっています。絵本のような柔らかいタッチが、とっても愛らしくて♥　最近では、ゲームセンターのUFOキャッチャーでSuzy's Zooグッズが増えているんです。キャラクターのなかでも特に好きなLullaのぬいぐるみを取るべく挑戦したんですが、2000円かけても取れませんでした（涙）。UFOキャッチャーは得意なはずなのに、どうもアームがゆるゆるでダメでした。キャッチャーという名前がつくんですから、触っただけじゃなくてちゃんとつかんで欲しいですよね！　ハッ、諦めが悪い私が悪かったのかも……。（カナ）

裏ドクシャページ もぐら商事

人間には表と裏の顔があるように、読者ページにも裏と表があります。というわけで裏読者ページ「もぐら商事」の始まりです……。今回もアイドルのマコちゃんで引っ張っていこうかと。



マコちゃんフル回転。

「もぐら商事」のメンバーが茶道の極意に触れる

どうも、まっつです。左をご覧ください。女の子が載ってますね。何を隠そうこの女の子。ついこの間、契約がすんだばかりのアイドルなのです。名前は「マコ」ちゃん……だったのですが、いつのまにか正式な芸名が決まってやがりました。その名も「小牧まこ」だそうです。あれ～？　おっかしいな～。みんなで決めようって言ったのに！　まあ、大人の事情ってやつだと思います。俺達は子供なのでしょうがないですよね。ばーぶー。

さて、今回もとりあえずマコちゃんと遊んできました。テーマは「茶道を学ぶ」。マコちゃんの特技に茶道とあったので、まっつ、五郎、村田、先輩の4人で、習いに行ってきました。しかし茶道を習うにはいろいろと問題のある連中だな～。不安いっぱいだけど、どうなることやら……。



アラケンの目。

マコちゃんは着物が似合うにゃあ～～～。こんなカッコの娘に抹茶をたてるときのわしゃわしゃってした竹のヤツを突きつけられたら、僕の茶柱が!?

マコちゃん プロフィール

- ●芸名：小牧まこ
- ●生年月日：平成4年3月9日　●年齢：17歳
- ●出身地：埼玉県　●血液型：B型
- ●身長／体重：158cm／46kg
- ●スリーサイズ：B84／W58／H88
- ●好きな食べ物：チョコレートパフェ
- ●将来の夢：茶道教室を開くこと



かわいすぎる茶道の先生。

茶道とは……。



茶道とは、一服のお茶を通じて「和敬清寂（わけいせいじゃく）」を心に刻む日本独特の「道」。「和敬清寂」とは、和し合う心、敬い合う心、清らかな心、動じない心の意味。亭主は一期一会の精神で真心を尽くしてお茶をたて、お客に楽しいひとときを過してもらう。これが茶道の極意なのである。たぶん。

茶道に挑むにあたって 一抹の不安が…。

●五郎君のドレッドヘアー。



ドレッドヘアーは、茶道とは正反対にあるシロモノのような……。町行く警官すらも一目置くこの風貌。果たして、茶道の和に溶け込めるのか。現場に行ったら関係者にビックリされたりしないだろうか……。

●村田君は正座ができない。



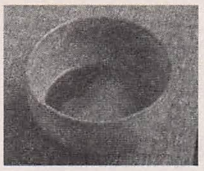
村田君は、その足の太さ的な理由から正座をすることができない。「茶道といえば正座」という先入観があるが果たして。右の写真の完全に諦めている笑顔は、茶道の侘び寂びにも通じるものがあるのだが……。

マンガ&イラスト／モスバーガー



こんなヤツらが書いてます

- まっつ：もぐら商事の編集&メインライター。誰か俺を解放してくれ。
- 五郎：ドレッドヘアーの巨漢ライター。いろいろな部分が茶色い。
- 村田：やる気のない人。猫舌。寝るときはイスに座ったまま寝る。
- 先輩：筋肉バカ。謎のコネクションを多数持つ。裏の顔がすごそう。
- おしょう：本誌編集長。マンガのキャラとは正反対で、超忙しい人。
- ヘル…



もぐら商事in茶道体験レポート

茶道の基本的な流れ

1.茶室へ入る
茶室の戸の開け方と閉め方、亭主（※1）との挨拶、歩き方など、いろいろと定められた作法があります。

2.お茶をいただく
亭主からお茶やお菓子をいただきます。薄茶と濃茶（※2）で作法が少し違う点に注意。ちなみに今回は濃茶。

3.お道具拝見
最後に今回のお茶に使用した道具をお客が拝見します。茶器全体や、中の抹茶などを拝見して楽しみます。

1. 茶室へ入る

ちょっと不安なマコ先生

マコ：じゃあ茶室の入り方からいきます！　まずですね、茶室は世間の汚れを持ち込んではイケナイ場所なの。だから茶室には白い綺麗な靴下でないと入れないんです。みんな白い靴下は履いてきましたかっ？
五郎：履いてきたよ～！
まっつ：五郎君は靴下以外の部分がな～。そのカリントウみたいなドレッドとか。実家の庭にあった毛虫だらけの柿の木を思い出すよ。
五郎：さらりとヒドイこと言うね……。
先輩：っていうか我々自体「世間の汚れそのもの」のような気がするんだが、大丈夫？
マコ：大丈夫です！　茶道は客を気持ちよくおもてなしすることが大切。格好は問いません。……たぶん。



村田：たぶん？
マコ：実は茶道やるの久しぶりで。いろいろ忘れてるかも…。
まっつ：……不安だなぁ。
マコ：じゃあ入り方から教えます。まず、入り口の前に正座で戸を開けます。右手で3分の2、残り3分の1を左手で開けましょう。閉めるときも同じです。そして茶室の中で待っている私（亭主）に挨拶したあと奥の掛け軸の前まで移動しましょう。ハイどうぞ！
五郎：よっしゃあ、俺が先にいくぜ!!
村田：細かい……。無事に終わるかなコレ。



日本初……かもしれない快挙！
ドレッド野郎が茶室に進入!!

2. お茶をいただく

正客は大役。素人にはオススメできない

マコ：さて、みなさん揃ったようですね。あと五郎さんはお正客（※3）ですから、ほかのお客とは作法が違うので要注意ですよ。
五郎：おしょうきゃく?
マコ：では、それぞれみなさんにお茶とお菓子をお持ちしますので。



じゃあお茶を点（た）てますね。えーっと、確かこれがこうで……
（思い出しながらもシャカシャカとお茶を点てるマコちゃん）。
先輩：お、ようやく茶道って感じがしてきた。
マコ：本当ですか!?　ありがとうございます！
村田：お菓子も気になりますね。
まっつ：っつーか村田君はあぐらか。せめて正座しようとする努力はしようぜ……。
村田：正座すると靭帯損傷するんですよ。
先輩：意味のわからんこと言うな。
マコ：無理をせずに楽な姿勢でいいですよ。あ、お菓子は懐紙（※4）に乗せてね。またお菓子を取るときは、横の客に「お先に」と挨拶するのが作法です。……たぶん。
五郎：（もぐもぐ）お菓子美味しいよ。
先輩：うん、確かにお茶が欲しくなるね。
マコ：では、お茶をどうぞ。まずは「頂戴いたします」と挨拶してから、茶碗を回して2、3口飲みます。あとは懐紙で飲み口を3回拭き、また茶碗を回して隣にお茶を譲るの。



和にとけ込めない男
茶菓子を喰らう！

3. お道具拝見

マコちゃんに異変が……？



五郎：頂戴いたします。
マコ：「お服具合（※5）はいかがですか？」
五郎：オフ会？
マコ：えーと、お茶の感想のことです。
五郎：あ～。ちょうどいい湯加減です。
まっつ：風呂じゃないんだから。
マコ：ふふっ。こういうときは「結構でございます」と返すのがベストです。……たぶん。
五郎：……結構でございます。で、隣の村田君にお茶を譲る……と。
マコ：そうしたら正客の五郎さんは、お茶の銘柄やお詰め（※6）を私に聞いてください。
五郎：はい。……「おつめ」ってなんすか？
まっつ：正客ってのは大変なんだな～。

先輩：こういう本格的なお茶は初めてだな。
五郎：お茶も美味しかったし、新鮮な感じ。
マコ：まだ終わってないですよっ。今回使ったお道具を、みなさんに見てもらいます。
村田：茶器を眺めるんですか？
まっつ：つまり茶器を見て清らかな心を……。
マコ：ああもうダメ!!　足シビれた～（泣）。
もぐら商事：えええええええええええ～。



足がシビれたマコちゃん
まさかの水魚のポーズ（古）

茶道を体験してみた感想とか

まっつ：濃茶は苦かったけど、うまいと感じた。これぞ和の成せる技か。

五郎：落ち着いた雰囲気は◎。覚えること多すぎて△。正座＋ドレッドは×。

村田：予想どおり、正座はまったくダメ。座った瞬間からピリピリします。

先輩：いろいろ気苦労の絶えない取材だった。あ、お茶はうまかったです。

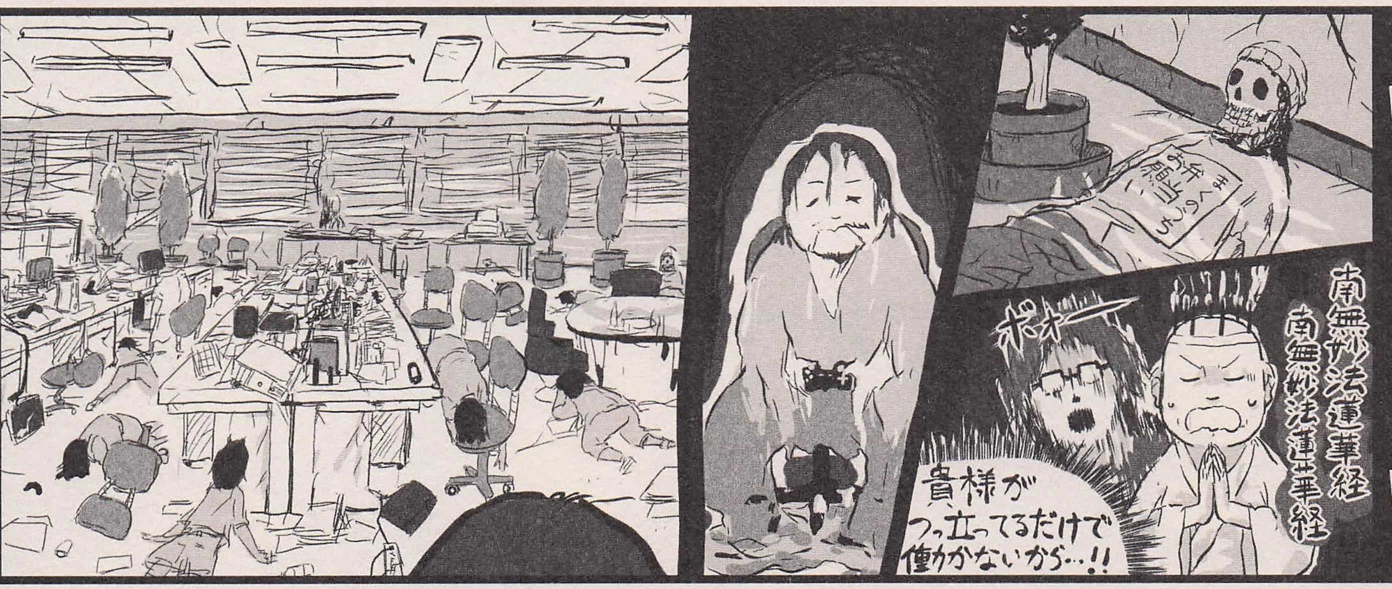
マコ：もっと練習して、自分の茶室にみな様を呼べるようになりたい！

―茶道用語集―

※1【**亭主**】：お茶会の主催者。お茶を点（た）てて客をもてなす
※2【**薄茶、濃茶**】：薄茶は泡を立てた薄いお茶で、1人1椀ずつ。濃茶はトロリとした濃いお茶で、1つの椀を数人で回し飲みする
※3【**正客**】：その茶席での主賓。亭主との会話をこなすだけの茶道の知識とセンスが要求される
※4【**懐紙**】：お菓子をいただくときや、濃茶を飲んだあとにお椀の飲み口を拭くときに使う
※5【**お服具合**】：お服加減。茶の点（た）て加減のこと
※6【**お詰め**】：お茶の製造元

※茶道用語集は編集部調べです。茶道に関してはド素人なので間違っている可能性は捨てきれません。



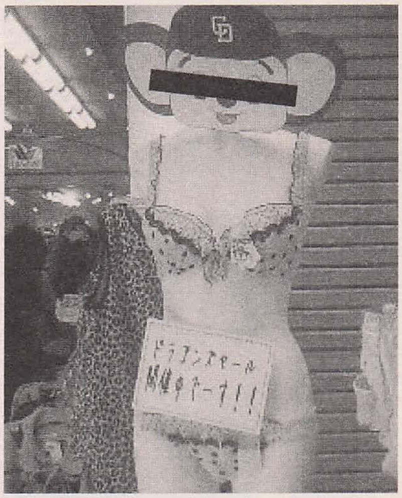


ちょっと体験しただけでもわかる茶道の奥深さ
今回、茶道を習ったわけですが、難しいですね。上のレポートでは省略していますが、いろいろな作法があるようです。例えば、入室したら床の間の掛け軸や花瓶について亭主にたずねることとか、畳のふちで亭主と客のエリアを分けたりとか。こういうのって日本の文化ならではだよな～。

みなさまの投稿をお待ちしています!!

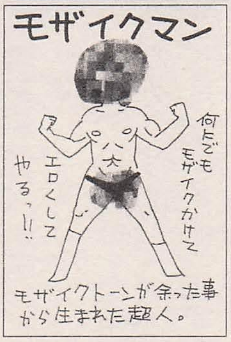
バイト1号
バイト2号

今号のおもしろ写真



▲愛知県　紅ゆはたサン
一瞬、ドキッとしてしまった自分を殴りたいです。目線を入れてみたら、余計にあやしくなりました。みなさんも怪しい写真送ってください。

ボクの考えた超人

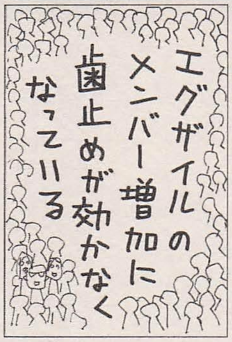


▲東京都　朝霞太郎さん
生まれた理由が泣ける。個人的にはがんばってほしいです。



▲千葉県　山の田んぼさん
こいつはくせぇ！　偽善者の匂いがプンプンするぜぇ！

10年後の世界を予想



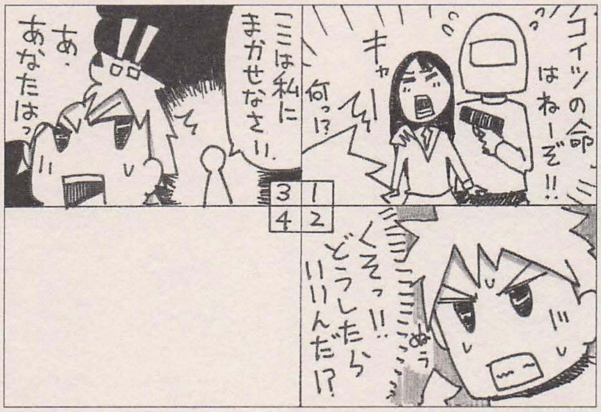
▲東京都　朝霞太郎さん
これは深刻な状況。国連は早急に対策を練るべきだ！



▲新潟県　高橋智子さん
そんなことになったら、ワカメちゃんはどうなっちゃうんだ。

落とそうよ

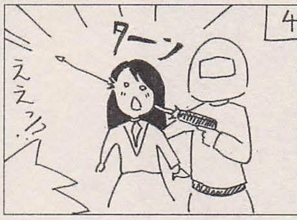
読者からのお題。（東京都　朝霞太郎さん）



新しいお題ができました。こういうお題自体の募集もしてますんで、おもしろいアイデアがあったら投稿してみてね。

しかしまあ、お題を考えるのも大変ですわ。なるべく読者のみなさんが考えやすいモノを意識したつもりですが、なかなかどうして難しいもんですね……。そう考えると漫画家はすごいなあ。週刊誌の漫画家とかどうなってんだろう。ちなみに、もぐら商事で描いてもらっているモスバーガーさんも筆が超早いです。

例えばこんなオチ。



写真でひとこと

電撃ゲームスVol.1で募集していた「写真でひとこと」のコーナー。前号で思いっきりスルーされていたので、ここで思い出したかのように掲載したいと思います。みなさんも、イカす動物の写真を撮ったら、送ってください。特にこういう小動物は見るだけで癒されるので、積極的に扱っていきたいですね。本当に。



◀福島県　あまどれあささん
哲学的なプレーリードックちゃんでした。



▲福島県
あまどれあささん
と思ったら、本能のおもむくままの叫びだ。



実はマコちゃんがいろんなページに出ています

もぐら商事と行動をともにして、順調に暗黒街道をひた走るマコちゃんですが、今号ではもぐら商事以外のページにも、ひょっこりと顔を出しています。もぐら商事は白黒ページですが、そのページはカラーです。ぜひ探し出して、艶やかな和服姿を見てやってください。

大喜利

大喜利も、だいぶ集まってきました。なかにはキラリとセンスの光るものがあるようですね（えらそうだな、おい）。下に既出のものから、新規のものまでお題をずらりと並べてみたので、投稿してみてください。う～ん、優秀な回答にはプレゼントとか用意したほうがいいのかな～。

お題一覧

- ●絶対に入りたくない食べ物屋の店名
- ●絶対に食べたくない名物料理の名前
- ●絶対に地球を救えなさそうな戦隊ヒーローの名前は？
- ●絶対に悟りは啓けないダメな坊主の名前は？
- ●絶対に着たくないダサいTシャツ
- ●突然おしりがしゃべった！どんなひとこと？
- ●唐突にペットがしゃべり出し、飼い主に言い放ったひとこととは？
- ●彼女が飼っているインコが覚えたとんでもないひとこととは？
- ●新型インフルエンザを予防する方法は？
- ●太陽に対して悪態をついてみよう
- ●月に対して悪態をついてみよう
- ●海に対して悪態をついてみよう
- ●川に対して悪態をついてみよう
- ●山に対して悪態をついてみよう

大喜利の答えだけでなく、お題そのものも募集中！　もぐら商事が挑戦させていただきます。

●絶対に着たくないダサいTシャツ



◀青森県　亀エモンさん
実際に見かけるよねコレ。



◀鳥取県　西島ばくさん
肩だけ守ってもなぁ……。



◀東京都　BOOXさん
電車で他人に見られるのか。

メールでの投稿

- ●「もぐら商事」と書かれたTシャツ　石川県　かおるさん
- ●歴代の総理大臣の名前が書かれているTシャツ　広島県　ささきさん
- ●パポちゃんのイラストが書かれたTシャツ　東京都　檀家シェーンさん
- ●甘食の匂いがするTシャツ　東京都　檀家シェーンさん

●突然おしりがしゃべった！　どんなひとこと？

ブッブバルト。

◀千葉県　山の田んぼさん
おならっぽい名前だよね。



◀東京都　BOOXさん
これは地味にビビるかも。

ウヒッウヒッ
ヒッヒッヒッ…

◀石川県　マカボニーさん
こんなオナラは怖いなぁ。

メールでの投稿

- ●「バックオーライッ！」　東京都　モリブリンさん
- ●「ワレモノ注意！」　山形県　三島ぽいんさん
- ●「え～？　またウォシュレット付き？」　福島県　孟子さん
- ●「どうせなら女の子のお尻になりたかった……」　青森県　しまむらさん

●山に対して悪態をついてみよう

なんで山の頂上は
太陽に近いのに
寒いんだよ

◀石川県　かおるさん
子供相談室に電話だ！

「夜魔」の方が
かっこいい…。

◀千葉県　山の田んぼさん
高見夜魔もカッコイイ。

今どき
アルプスとか
流行んないから。

◀東京都　BOOXさん
アルプス（笑）。

メールでの投稿

- ●「そのやまびこ、いい加減飽きた」　東京都　檀家シェーンさん
- ●「じっとしてないで少しは動けよ！」　山形県　三島ぽいんさん
- ●「放っておくとすぐに木を生やしやがって」　静岡県　緑レンガさん
- ●「ぷぷぷ！　削られてやんの！　ダサ！」　岩手県　火の玉ボウラーさん



村田のちっともいいコラム

お食事中のひとは絶対に読まないでください

今号で、僕はある球技のゲームの仕事をしていました。とても、とても渋い仕事でした（まあ、まだ終わってないんですが）。拘束時間が長いため、おそらくコンビニでバイトしているマコちゃんよりも月収は低いかもしれません（笑）。……と、それはさておき、同じ球技のゲームの仕事をしたライター仲間のオヌーが、今回はひどく悲惨な目に遭っています。

いつも冗談では言い合っていたんですよね。誰が一番最初に"痔"になるのかって。この仕事って、まあほとんど座りっぱなしなわけですよ。ケツにイイわけがない。それでいて何日も帰れなかったりするわけです。さらによろしくない。……でですね。最近オヌー氏に、Xデーが来てしまったらしいんですよ。

「硬くて、どうしても硬くて……がんばって出したら……便器が真っ赤で……」

まるで失われた記憶を思い出すかのように語るオヌーを目の当たりにしてからというもの、編集部では野菜ジュースとファイバーミニがちょっとしたブームです。ただ、このオヌーのケースは、座りっぱなしが大きな原因ではないのかもしれません。オヌーの野菜嫌いが一番大きな原因のような気がします。レッドカレー食べてた方がいたら、本当にすみません。



見返り村田

こんなコト募集してます

思いのほかハガキが来てくれたおかげで、全然お題を消化できないばかりか、新しいお題を出すことすらままならない。と、前号で申し上げましたが、今回は締め切り期間の短さの影響があるのか、ハガキの投稿がピタリと止まってしまいました。ゆえに、またも突貫工事感がアリアリ。アリアリアリアリアリアリーヴェデルチ！

さて、前号（電撃ゲームスVol.2）で出されているお題を引き続き募集します。チェックしてみてくださいね。

<募集中のネタ>

- ●懺悔してみてください
- ●アナタの特技を教えてください
- ●おもしろい写真をください
- ●怖い話をしてください
- ●川柳ももちろんいいです
- ●残念な出来事を教えてください
- ●募集してほしいネタをください

投稿のお約束

一つ、えんぴつで書かない
一つ、郵便番号、住所、氏名を忘れない
一つ、字はなるべく太く、大きく書く
一つ、2枚以上なら1つの封筒にまとめる
一つ、まとめ送りでもそれぞれに住所氏名を
一つ、たまに地球のことを考える
一つ、扇風機をそろそろ押入れにしまう

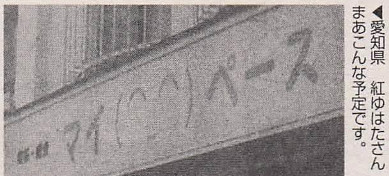
文字ネタ、イラストをメールで送る場合

1通に複数のイラスト、文字ネタを送るのは結構ですが、2MBを超えないように注意。また、イラストはハガキの比率を守ったうえで、解像度が300dpi以上になるように調整してください。拡張子は、jpgやgifなど、一般的なものでお願いいたします。

宛先

〒160-8326
(株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部　もぐら商事係
メール投稿用アドレス
games-dokusya@ml.asciimw.jp

次回予告



◀愛知県　紅ゆはたさん
まあこんな予定です。

投稿の締切

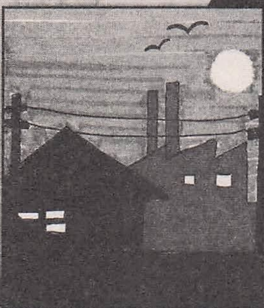
11月27日(金)

マコちゃんの芸名が決まってしまったワケですが……

マコちゃんの芸名が「小牧まこ」に決ったことは冒頭で書きました（ちなみに下から読んでも、こまきまこ）。が、すでに読者さんから2通アイデアが送られてきました。1通は石川県　かおるさんの「初台マコ」。もう1通は愛知県　紅ゆはたさんの「新宿まこ劇場」。なぜか芸人チックです。

古きよき時代を懐かしもう!!

ゲーム懐古録（ノスタルジア）



今号の紹介タイトル
- ●パックランド
- ●ゴールFH（フィールドハンター）
- ●クレイジークライマー

今も忘れられない、懐かしいゲームに関する思い出をひたすら語る連載コーナー。今回は、30代と40代のベテランゲーマーに、思う存分語ってもらった。

ゲーマー達が語る 懐かしのゲームライフ

30代編 思い出の1本！

アーケード

パックランド

稼働日 1984年8日
メーカー ナムコ　ジャンル ACT

1984年は こんな時代でした

……主な出来事……
- グリコ・森永事件発生
- ロサンゼルスオリンピック開催
- 新紙幣発行（一万円、五千円、千円）
- 北斗の拳放映

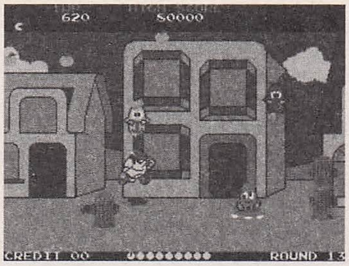
書いている人
安部理一郎（bar 16SHOTS店主）
1974年生（昭和49年生）



◀懐古厨乙!! 新宿でゲームバーのマスターをしつつも編集とか物書きもやってます!! 今回は消えゆくゲーセンを嘆く。

ココが魅力!! 横スクロールアクションの元祖はやっぱりコレ！

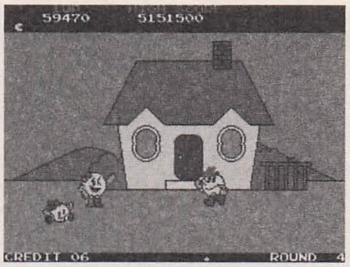
現在も多くの人に愛される超国民的ジャンプアクションゲームより2年も前に『パックランド』は登場しました。黄色い丸だったパックマンが、迷子の妖精をフェアリーランドまで無事に送り届けるという内容で、キャッチコピーは「不思議なことが当り前」。帽子の中に妖精を入れて、パックマンは街を出て、森を抜け、山を越え、フェアリーランドを目指します。同年に発売されたゲームといえば『サーカスチャーリー』、『フリッキー』、『影の伝説』。他社とは格段に違う美しいグラフィックは、薄暗いゲームセンターでひときわ輝いて見えました。



◀往復4面で1トリップ、全32面。左にも戻れるところがすごい!!

ココが魅力!! 実は音楽は逆輸入！サントラ発売を望む……

海外でも大ヒットしたパックマン（初代）は、彼女ができ、子供が生まれ、各種グッズにも展開したのち、あのハンナ・バーベラ・プロダクション（代表作は「トムとジェリー」）の手によってアニメ化されました。『パックランド』の音楽は、実はこのアニメ版の音楽をナムコ音源に置き換えたもの。コミカルな原曲をナムコ音源独特の「鳴き」で旅情感たっぷりに仕上げた、オールドナムコファン必聴のサウンドです。ただし、前述の海外版権のせいか、これまでにサウンドトラックとして発売されていないのが大変残念。なんとか発売してほしい！



◀無事帰宅。ファミコン版では単身赴任中なのか、誰も出迎えてくれない。

40代編 思い出の1本！

3DO

ゴールFH（フィールドハンター）

発売日 1995年10月
メーカー カロッツェリアジャパン　ジャンル SPG

1995年は こんな時代でした

……主な出来事……
- 阪神・淡路大震災発生
- 地下鉄サリン事件発生
- Windows95発売
- ゆりかもめ開業
- 新世紀エヴァンゲリオン放映
- 野茂秀雄、メジャーで新人王に

書いている人
EDF-NYA
1963年生（昭和38年生）



◀数年後、「おじいちゃんの大往生」という動画を作ろうと思っている。弾幕は好きだ。粘膜はもっと好きだが。

ココが魅力!! ツッコミどころ満載のフーリガン（暴力）なアレンジ

このゲームの原作は、1994年に小学館の学年誌で連載された漫画で、アニメも放送されている。原作ではサッカー選手やJリーグのクラブはすべて実名だが、このゲームはJFA（日本サッカー協会）の認可を受けていないらしく、すべて仮名である。実在のサッカー選手を登場させないために、主人公の龍村光が所属するクラブは、Jリーグの清水エスパルスから架空のFリーグのスパイラルというクラブになり、さらにトップ（1軍）ではなくサテライト（2軍）に舞台が変更されているのだ。原作ものにあるまじきこの所業。恐るべし、カロッツェリアジャパン。



ココが魅力!! フィールドの神になれる俺にまわせボタン

実はこのゲームは、ナムコの『リベログランデ』よりも前に3Dの1人称視点を採用した画期的な作品だ。しかし、グラフィックがひどく、まず自分がどちらを向いているのかさっぱりわからない。スクロールもガタガタなので、確実に三半規管が破壊されるだろう。しかし、味方が自分にパスを出してくれる「俺にまわせボタン」によって、プレイヤーはフィールドの神になることができる。このボタンを押すと、「俺にまわせ〜!!」というボイスが入るが、ボタン連打すると「俺に俺に俺に俺に俺に俺にまわせ〜!!」と非常にうるさいことこのうえない。



俺にも言わせろ！『クレイジークライマー』 2本のレバーで主人公を操り、高層ビルをひたすら登って屋上を目指すゲーム。俺はアーケードで……というか駄菓子屋でやり込んだクチです。1980年稼働なので、俺（34歳）が通っていた頃にはすでに一昔前のゲームとして扱われていて、1プレイ20円でした。ちなみにプレイ中は両手が開かないので、カップ麺を筐体の上に置いてプレイすると確実に麺はフニャフニャ。俺はカレーヌードルが好きだったので、このゲームのBGMを聴くといまだにカレーヌードルの香りが頭に浮かびます。（まっつ）



安部理一郎の思い出コラム

大事なことは大体ゲーセンで教わりました

ゲーセン初体験の思い出

あの人はパックランドにまだいるのだろうか？

気づけば三十路ド真ん中の僕ですが、当然、生まれたときからジョイスティックを握っていたわけではございません。時はさかのぼり1981年頃、6才か7才のときに叔母（といっても当時はナウなヤングで20代）に連れて行ってもらったボウリング場。そこに併設された、タイトー直営のゲームコーナーがおそらくまともなゲーセン初体験でした。ゲームコーナーといっても田舎の娯楽施設のようなもので、100台以上のビデオゲームが揃っていました。『ディフェンダー』や『ミサイルコマンド』、『スクランブル』などなど、漫画「ゲームセンターあらし」で見たゲームが、実際に遊べる楽園でありました。

さて、小学生を惹きつけ、「ゲームってすごい！」と認識させたのはナムコの『ニューラリーX』でした。「このゲームだけかっこいい音楽が流れている！」と思ったわけです。それまでのゲームはブンとかボンとかドーンとしか言わなくて、よくて『ギャラクシアン』や『パックマン』のようなファンファーレ（この呼び名も懐かしい）があるぐらい。そんなBGMなんかない時代に、あの曲です（あの曲がわからない人は調べて聴いてね）。ゲーム原体験に近いこの段階で大野木宜幸氏（『ラリーX』シリーズの作曲者。ほかに『ギャラガ』、『マッピー』、『メトロクロス』などを担当）の魔法にかけられ、今もその魔法が解けないまま、30年弱が経過してしまいました。

そんなこんなで、すっかりゲームセンターに入り浸ることを覚えた僕は、学校から帰ったら「公園に行く」とウソをついて「ポルシェ」というものすごい名前のゲーセンに通うのでした。1984年のゲームセンター。まだまだ「不良のたまり場」の称号は抜けず、薄暗い照明、アルミの灰皿と煙草で焦げたビニールの床、丸イス。入口のガラス扉は赤、青、黄色のフィルムが貼られて中が見にくくなっていて、もちろんすべての筐体はテーブル筐体です。悪そうな中・高校生の群れからちょっと離れたところで誰も遊ばないゲームをちょいちょい遊ぶ。学校では「ゲームセンターや、盛り場に行ってはいけません」と、長期の休みのたびに言われるし、補導員はたまに見回りに来て、そのたびに僕は裏口から逃げて、しばらくしたら戻ってくる――そんなライフハックを覚え始めた頃でした。

『ニューラリーX』で「音楽がすごいゲームが楽しい」という認識を植えつけられた僕は、今度は映像面でのショックを受けます。それが『パックランド』でした。またもや、ナムコです。鮮やかな青い空、山、森、湖。そして当時としてはあまりにも巨大な、そしてアニメのように大きく描かれたパックマン達。ドット絵による表情でそれぞれの性格が描かれた5匹のモンスター。コントロールパネルはボタンが3つ並ぶだけ。もう、これだけで強烈なオーラを発しています。なんて楽しそうなゲームなんだ！　10歳にして初めて思いました。「このゲームを、最後まで見てみたい！」……というわけで、10歳の僕の夏休みはすべてこのゲームで消えました。当時「新聞配達のお手伝いで小遣いを稼ぐ」というのが友達の間で流行で、僕も小遣い稼ぎに2つの新聞配達を掛け持ちして予算を捻出していました。夕刊を配り終わると、そこが「ポルシェ」の真ん前で終わるという、すばらしい配達コースだったことも運命のイタズラでしょうか。坂ばかりの町も、配り終えればゲーセンが待っているとなると超がんばれます。

配達が終われば今日も『パックランド』に50円を投入します。しかしまだ小学生、いつまでたってもトリップ5がクリアできません。しかも、ハイスコアが常に誰かに更新されるようになってきました。僕よりうまい人がいるわけです。ある夏休みの一日、適当にいいわけをして昼から「ポルシェ」に向かうと、『パックランド』に先客がいました。クリーム色のスーツを着た、細身のお兄さんがプレイしています。子門真人にも似た、小さめのアフロに細い銀縁眼鏡。ライバルか、と小さな敵意を抱くものの、あまりの華麗なプレイに、数日後には2P側に座って彼のプレイを見学するようになりました。大人って寛大ですね。半ズボンの子供が「なんでフルーツばっかり食べるの？」とか聞いてもちゃんと答えるんですから。今度子供にゲームのことを聞かれたら、ちゃんと答えてあげないといけませんね。今考えるとあのお兄さんは平日の昼間からゲーセンで時間を潰していたわけで、なんの人かサッパリ不明でしたね。最終的にはゲーセンの隣にあるお弁当屋さんでカツ丼とかごちそうになったりして（それをゲーセンに持ち込んで食べるのが当時の最先端）。

ゲームセンターで学んだ他人との距離感

「仕事をこなしてお金をもらい、ゲームを遊ぶ」、「コワモテの人と仲良くなる」、「まったく知らない人とメシを食う」、「他人のやり方を参考にうまく生き抜く」……なんというか、不健全な関係ながらもゲーセンというコミュニティは確実にあって、子供レベルだけれども、人と人との間合いの取り方だとか、怖い目にあって学習したりとか、いろんなことを教わる場所だったんだな、と30年弱が過ぎた今、思うのです。

今はもう、衰退の一途をたどり、5年後にはビデオゲームが一台もなくなるんじゃないかってぐらいゲーセン不況ですが、自分がここまで育ったのはゲーセンとゲームのおかげ。ゲームに感謝しつつ、今日もゲーセンに通います。みんな、ゲーセン、行こうぜ。やりたいゲームは自分で探して、昔のように……ね。



EDF-NYAの思い出コラム

世にも奇妙なあなたの知らないサッカーの世界

ゴールFH（フィールドハンター）の思い出

2軍だけど、目指せ日本代表　まずはプロローグをどうぞ

ストーリーは、1993年のドーハの悲劇で日本代表がWC（ワールドカップ）出場を逃すシーンから始まる。この悔しさをバネに、日本代表悲願のWC初出場に向けてストーリーは動き出すわけだが、登場してくるキャラクターはどいつもこいつもWCのことしか頭にないWC依存症である。主人公の龍村光（16歳ぐらいだったはず）は、父親とともにブラジルへ渡り、サンパウロのFC（フットボールクラブ）でブラジル代表入りを目指していた。父親は元日本代表の伝説的なGK（ゴールキーパー）で、ブラジル代表との試合でサッカーの神様パレ（原作では実名のペレ）のPK（ペナルティキック）を防ぎ、ゴールポストに直撃して再起不能になったというすさまじい過去を持っている。そんなわけで、ブラジルではパレと家族ぐるみの付き合いをしているのだ。ある日、光はチームメイトとイザコザを起こしてFCをクビになり、「これで俺はブラジル代表になれない。それなら日本代表を目指すぜ」と、これまたすさまじい短絡的思考で、日本に戻ることになる。ちなみに、光の国籍はまったくの不明だ。そして、Fリーグのクラブであるスパイラルに入団し、ここからサッカーコメディに突入する。

サッカーの常識を揺るがすヘンテコなエピソード

このゲームは、全十数話で構成され、各話でライバルクラブと試合をしていく。試合に負けてもストーリーは進むが、対戦したクラブに負けると、そのクラブのライバルキャラは、最後のWC編で日本代表に加入しない。日本代表のメンバーにはライバルキャラが加入していない場合のために、名前も顔グラフィックもなく、能力すらわからないポジションだけが設定された記号のような謎の選手が多数用意されている。これはまさに容量削減の力技といっていい。さて、前振りはこのぐらいにして、筆者が思わず首をひねったエピソードを2つほど紹介。

その1。ある日、一人の女性が光の前に現れる。この女性は次の対戦クラブのライバルキャラの彼女で、こんなセリフを吐く。「お願いです。次の試合は負けてください。彼はWCに出ないと死んでしまう病気なんです」。はぁ？　WCに出ないと死ぬという、現代医学では解明されていない奇病。しかも、たかがサテライトの1試合にすぎないのに、この発想の飛びっぷり。WCにとり憑かれたワールドバカップルだ。WCより、まずトップに上がることを考えろ。

その2。光のチームメイトに、素質はあるが、殻をやぶれないゲームメーカーのMF（ミッドフィルダー）がいた。ある試合で、ライバルクラブの攻撃的MFが、シュートをガンガン撃っているのを見た彼は、こう一言。「そんなバカな。MFもシュートを撃っていいのか？」。どうやら彼は、MFはパスオンリーで、シュートしてはいけないと思っていたらしい。こんなシナリオ、書いたのは誰だ!?　ほかにも、山奥で信じられない特訓をするGK、ブラジルのオリンピック代表VS日本のサテライト代表などのエピソードがあった気がするが思い出せないので割愛。

ゲーム終盤はサテライトで優勝するとトップやWC予選をすっとばして、一気にWC本戦になる。そしてWCで優勝するとエンディングになり、その後、パレ率いるレジェンドチームとの試合が始まる。キング（パレ）に始まり、カイザー、将軍など、伝説のサッカー選手がいるチームだが、試合システムがもうアホすぎて…。

「俺にまわせボタン」は魔法のミラクルボタン

試合は1人称視点で、自分がどこにいるのかさえさっぱりわからない。さらに、敵と味方は奇妙な生き物のように見え、色で判別するしかない。基本的に双方の選手ともオートで動き、ボールに群がっておしくらまんじゅうする幼稚なサッカーである。こんなカオスな状況を、離れたところでポツンと見ているときに、「俺にまわせボタン」を使う。味方から必ずパスが飛んでくるので、それを受けて…といきたいところだが、こちらにパスが渡った瞬間、奇妙な生き物の大群がビッグウェーブのごとく押し寄せてくる。こちらはどちらへ進んでるかもわからず、3D酔いする状況で、その大群に飲み込まれ、もみくちゃにされてしまう。こんなことで勝てるのか？　実はこのゲームには、とんでもない仕様が秘められている。それはなんと「オフサイドがない」。これにより、プレイヤーは三半規管を破壊されることなく勝つことができる、恐るべき攻略法が存在するのである。

その攻略法とは、試合が始まったら、一気に敵のゴールマウスの中へ直進する。そして「俺にまわせボタン」を連打する。「俺に俺に俺に俺に…」というボイスがうるさいが仕方がない。すると、ゴールマウスの中の自分へ、味方からパスが飛んできて、そのままゴ～～～～～～ル!!　アホすぎる。GKはシュートには反応するが、パスにはあまり反応しないという盲点もあり、これで伝説のレジェンドチームも、「チンチンにする（サッカー用語。一方的な試合展開）」ことができるのだ。

確かにこのゲームはストーリーといい、ゲームシステムといい、地球人の常識と理解の範疇を超えている。これは無限に広がる大宇宙のどこかにあるゴール星雲のFH星という惑星のFH星人によるサッカーによく似たスポーツだと思えば、これはこれでサッカーファンタジーとしてアリなんじゃないかと思う。

ゲームス×コラムス

寒かったり暑かったりよくわからない気候ですが、今回も元気にディープなコラムは突き進みます！

もうアナログには戻れない！
デジオタの今がわかるかもしれないコラム

デジタルオタク最前線

久保内信行 プロフィール
アキバ近辺在住の120kg超えオタクライター。常時事務所にはさまざまなオタクが雑魚寝状態のルイーダの酒場状態。近著「カオスアニメ大全」（インフォレスト）。

■クリスマスに彼女が届く……？

二十代のころは「今年のクリスマスは中止になりました」とか周りに主張していた筆者ですが、三十代になると「あーあ、アニメ『ちょこッとSister』みたいに、クリスマスプレゼント、サンタさんが彼女とかくれないかな……。あ、『ちょこシス』は妹をプレゼントだったっけ。ズタ袋に自称・妹を詰め込まれてプレゼントされたらどんな気分になるのかな、実際のところ」とかボンヤリ考えるような人間になってしまいました。すでに、クリスマスという行事相手に戦うというドン・キホーテ的な気概も0。ただ口をぽかんと開けて奇跡を待つだけの日々に浸っていたところを、我が凛子の父・KONAMIは見逃さなかった。「ラブプラス ドキドキ クリアポスター 3枚セット」が公式サイト「コナミスタイル」直販で発売決定の報が！

これは、B2サイズの等身大イメージが透明素材にプリントされるポスターで、つまり部屋に貼ったり吊したりしたら、背景透明だから自分の家に本当に彼女たちが立っているようなそんな気分が満喫できるというシロモノだ！　ちょっと考えたヤツ、一歩前に出ろ。コーラをおごってやる。

つまり、このポスターを購入すれば凛子が俺の部屋に来る！　さっそく注文すると、発売日がクリスマスイヴ、12月24日。本当にクリスマスには実体化して家のソファーに二人一緒に座れるワケですね……。ちょうど肌寒くなってきて、DSからの微弱な放熱ではベッドが温まらない季節になったのを見計らってこんなブツを売り出すなんて。『ラブプラス』のスタッフは本当にどうかしていると思います。

■押入の奥には中2次元ポケットが存在する

そんな肌寒く心が弱りやすい季節。自宅兼事務所の布団を冬仕様にするべく、押入れを開けてシーツをつけ替えていたときのこと。布団を仕舞っていたビニールの奥に、ペットの猫が飛び込んでいってひとしきり暴れたあと何かをくわえて出てきたのだった。飲み込んでしまうとあとが面倒なので奪って確認しようとしたところ、猫はエラくそれが気に入ったようで走り去り、仕事部屋に駆け込んでいった。数瞬後、同僚の丹下桜マニアかつ職場で学ランに着替えて『ラブプラス』をする男、通称・学ランの爆笑が聞こえてきた。

おそるおそる部屋を覗くと、猫が学ランに、筆者の過去を発掘してご注進の真っ最中。小指の関節ほどの大きさの真っ赤な正12角形の個体にじゃれついていた。

「これ、12面サイコロですよね」

学ランがそう言い、"ニヤリ" と笑った。先月号で、丹下桜マニアっぷりを告発し、データ用に編集したテープのことを勝手に書かれていたことを根に持っているらしい。

「テーブルトークRPGで使っていたものですよね」

犯罪者を一歩ずつ追い詰める検察官のように、証拠固めを始める学ラン。

ここで、まだ十代、二十代の純真な読者のために、「テーブルトークRPG」について解説しておこう。

ゲーム機やコンピューターを使わずに、ルールブック片手に紙や鉛筆、サイコロを使って、人間同士の会話を軸に遊ぶゲーム、それがテーブルトークRPGだ。ゲームマスターという毎回のシナリオ（例：街がモンスターに襲われた、など）を考えて判定をする係と、数名のプレイヤーが、騎士や魔法使い役になりきって謎を解明していく。特徴は自由度の高さで、基本的に一本道のコンピュータゲームのRPGとは違い、プレイヤーの行動によって次回以降の展開ががらりと変わっていくダイナミックさが魅力だ。なんなら、魔物の襲来を無視して、ゲームマスターが泣き出すまで街道沿いに花を植え続けてもいい。デメリットは、とにかく時間がかかること。攻撃が当たったかどうかの判定などに使うサイコロは、通常の6面ダイスだけでなく12面や20面ダイスなどさまざまなバリエーションがある。余談だが、パッと見、ただの球にしか見えない「100面ダイス」というものも発売されていた。一般生活を送っていたら触れる機会のないおもしろダイスを所持している＝テーブルトークRPGの経験者ではないのか。彼はそう直感し、筆者に圧力をかけてきたのだった。

「ええとこれは……」

「使用キャラはエルフの女子ですか？　ディードリットですか？」

およそ20年前。『ドラゴンクエスト』の大ブレイク前夜、このテーブルトークRPGが、クラスの地味な方のお友達の間で流行した時期があった。三十代のファンタジー野郎なら、涙なくしては語れない『ロードス島戦記』も、元々がテーブルトークRPGのプレイをリプレイ形式で連載されていたもの。ディードリットは、超カワイイ耳のエルフで、ヒロインだ。プレイヤーが小説家の山本弘（男）と知ったときのショックは口では言い表せない。

多感で地味な中学生は、それらを読んで「お、俺も騎士になって世界を守りたい！」と大興奮。全国各地にテーブルトークRPG部やサークルが立ち上げられ、毎週、友達の家に集っては5～6時間の間サイコロを振りながら世界を救う旅にトリップ。お菓子を出す母親を「うちの息子がワケのわからない遊びに手を出した……」と不安の渦にたたき込んでいった。とくに『ロードス島戦記』内で描かれるエルフという種族は、寿命が数百年で、美形でスマート。さらに耳が尖っていて魔法が得意という、中学生男子が無視できるはずのない魅力をたたえまくっていた。全国の中2半熟英雄たちは、自分だけのヒロインをこの手に作り出すべく理想のエルフ美少女の絵を描いたキャラ表を作り、女言葉でプレイし、ウットリしていた。

「やめてくれよ！　俺はエルフの女キャラなんか作っていない！」

「じゃあ、現実のルックスどおりドワーフなんですか。中学生にしては現実をキチンと認識してますね」

「……ごめんなさい、ダークエルフかつハーフエルフでした。能力パラメータは捏造して、ゲームマスターも兼任してました……」

筆者は「ハーフエルフとして生まれた美少女は、人間たちにつらく接されて、盗賊団に身を寄せる。そして邪神に心を売ってダークエルフとして人間への復讐を誓う」という設定で、ウットリしていました。しかもゲームマスターなので、ほかのプレイヤーの活躍そっちのけでこの筆者の最愛キャラ「レムリア」ちゃんの活躍を見せつけて、友達をなくしました。ちなみに「レムリア」ちゃんは、猫耳も装備で、半裸に甲冑！　萌えないはずないよね！

■剣と魔法の世界からのタイムカプセル

こうして、社内でのあだ名が「レムリア」になって四日ほど経ったころ。「クッ、右手よ鎮まれッ！（原稿が書けないとき）」だの、「そうか……、アレは普通の人には見えないから……（締切を破ったとき）」と中2病を発症し、なんでも闇の力と関連つけることに成功。学ランと、どっちがコンビニ弁当を買いに行くかも12面ダイスを振って判定をするようになった。

しかし、その場にライターの有村悠という人間が登場し、「俺、当時のキャラ表とか今も全部持っていますよ」と言ったからサア大変。

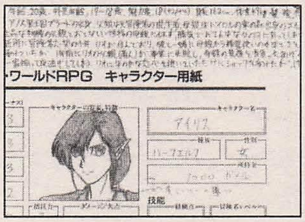
中2の黒歴史を見せてくれと懇願して、彼が持ってきたルーズリーフの束は50枚もの分量に達した。それでもまだ10分の1に過ぎないという。「恥ずかしくないですよ。俺の生きてきた証ですから」と平然と言い放つ彼。所持した資料すべてに詳細な解説を加え始めて2時間以上「有村悠とその軌跡」という講演を聴かされるハメになった。

それでも、「新世紀エヴァンゲリオン」に影響を受けて制作したアニメの設定「ヴェルギリウスの翼」のキャラのパクリぶりと、エヴァまんまのセリフ回し、そして筆者が「ATフィールドの代わりにユング領域なのね」と尋ねたとき、耳を赤くして目を伏せたのを見逃しはしなかった。

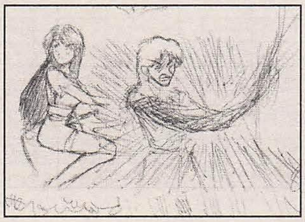
でも、それをごまかすために「新劇場版 ヱヴァンゲリヲン・破」の批判を小一時間するのはやめてください。お願いしますよ、流石響くん？（彼の中学時代のペンネーム）



◀中学の記憶を再現した、これがレムリアだっ！　33歳になっても女性の趣味は変わってなかった。



◀キャラ表の上下にびっしり生まれや性格、スリーサイズに口癖などの設定が事細かに書かれていた。



◀そして必殺のセリフ「俺の右手、鎮まれッ！」を絵に描いたように再現（描いてますが）してみた。

物語に隠された謎を読む！
KEIYAの徒然考察コラム

KEIYAの考察随想録

KEIYAプロフィール 考察サイトPARADOX代表。著書に「最終考察ひぐらしのなく頃に」「最終考察うみねこのなく頃に」（アスキー・メディアワークス）がある。主な考察は『サイレントヒル2』『東方Project』など。趣味はラーメンの食べ歩き。

「連載漫画の第一話に見る構成要素」

今回は漫画について書いてみたいと思います。テーマは「連載漫画の第一話」。世の中にはたくさんの名作がありますが、お手本として取り上げるのは皆さんご存じ、尾田栄一郎さんの「ONE PIECE」（集英社）です。万が一、未読の方がいたらすぐに書店に走りましょう。海賊王を目指して海に出たルフィが、さまざまな出会いを重ねながら冒険を続けていくという物語です。

第一話は、幼い頃のルフィが海賊・シャンクスと交流し、成長して海に出るまでを描いた五十三ページの作品。まず最初のページで伝説的な海賊王ゴールド・ロジャーが斬首に処せられ、大海賊時代が幕を開けたことが示されます。続く場面では少年・ルフィがいきなり自分の顔にナイフを突き立てるという行動に出る。そして、本気で海賊になりたいんだと叫びます。強い覚悟を示す印象的なエピソードです。ルフィという主人公の人間性と、彼が進もうとする道が、ここで早くも描かれている。扉絵を入れてわずか六ページの出来事です。まったく無駄がない、鮮やかな導入と言えます。

続く八ページ目では、シャンクスの仲間たちが海賊について語る場面が用意されています。

「そう！　海賊は楽しいぜェ」
「海は広いし大きいし!!　いろんな島を冒険するんだ」
「何より自由っ!!」

これは一ページ目の「大海賊時代」とともに、世界観を表した情報です。一見普通の台詞と思われるかもしれませんが、そうではありません。彼らは「この作品における海賊とは何か」を語っているんです。史実の海賊はもっとむごたらしく、汚い面が目立つ存在です。しかし少年漫画で必ずしもそれをリアルに描く必要はない。この世界の海賊はもっと楽しい、夢のある存在なんだということを読者に伝えているわけです。

さて、二十ページ目では、ルフィが食べてしまった「ゴムゴムの実」の説明が行われます。食べるとゴム人間（そして一生泳げない身体）になってしまう「悪魔の実」の一種です。ルフィの腕がいきなり伸びるシーンを偶数ページの一コマ目に持ってくるのは、読者がページをめくった瞬間にインパクトを与えるためですね。ルフィ最大の特徴がここで強烈に印象づけられます。尾田栄一郎さんは連載デビュー前から遠近感を生かした迫力ある作画をされていた方ですが、ゴムゴムの実がそれをいっそう効果的にしています。「泳げない海賊」というギャップと弱点は、ルフィの魅力の一部ですね。

──さあ、長編連載の第一話で特に大事な構成要素が出揃いました。すなわち、

「この作品はどんな世界を舞台にしているのか」
「主人公はどんな奴なのか」
「主人公が何を目指す物語なのか」

以上の三点です。ルフィは海賊になりたいと何度も主張していますが、第一話の終盤でシャンクスに向けてさらに明確な宣言をします。

「おれはいつかこの一味にも負けない仲間を集めて!!　世界一の財宝みつけて!!!　海賊王になってやる!!!」

そして、十年が経過した最後のコマでこう叫ぶんです。

「海賊王に　おれはなる!!!!」

これがすべての中心です。「ONE PIECE」は海賊王を目指すルフィの冒険物語であることが、第一話ではっきりと示されています。彼の宣言が海原の真ん中、船上で行われていることも見逃せません。視覚的にも意味合い的にも極めて象徴的なコマであると言えます。彼はお話が進んでいくなかで、ことあるごとに「おれは海賊王になる男だ！」と繰り返しますが、これは彼の人間性をよく表した台詞であると同時に、「ONE PIECE」がどんな物語なのかを読者に再提示（確認）しているとも言えるんですね。

これは余談ですが、私が「ONE PIECE」を高く評価する理由の一つが「キャラクターを殺さないこと」にあります。どれほど憎らしい敵であっても、ルフィたちは相手を殺しません。海賊のくせに甘すぎる──と考える読者もいるでしょう。しかしそれだけでは視野が狭いというものです。ルフィ最大の魅力は大らかな人間性、器の大きさにあります。敵であっても殺さない。情けをかける。命乞いをされたら何も疑わずに許してしまう。だからこそルフィは多くの人に慕われ、リーダーであり続けるわけです。現実的な考え方で敵を殺しまくるような男が、この作品の主人公に相応しいはずがありません。そして、敵を生かしておくということは、彼らが再登場する可能性を潰していないということでもあります。それをみずみずしく結実するのが、高い評価を得た脱獄劇「インペルダウン編」です。

連載漫画「ONE PIECE」は、この素晴らしい第一話で力強い船出をしました。練り込まれた要素の配置と人物造形、そして巧みなドラマ作り……。ぜひ計算された構成にも気を配りながら再読してみてください。秀作の秀作たるゆえんがここに詰まっています（ルフィとシャンクスの関係描写や、第一話全体の構成とページ配分など、まだまだ取り上げるべき点はあります。しかし、ここではスペースの都合で一部の要素に絞りました）。

ゲーム好きプロレスラーを数珠つなぐ
非ストロングスタイルコラム

俺達プロレス脳

男塾先輩近況 もうすぐ年末ですね。大晦日は格闘技イベントが多いですが、まだどこに出没しようか悩み中。と、思い返してみたら、去年は家でネットゲームやってたなぁ……。歴史は繰り返す予感が。

「嫁に外付けHDDの中身を見られたら終わりです」

このコラムもおかげさまで3回目を迎えることができました。1号目で上にあった電撃メタルは、いまや流浪のコーナーと化してますが……まぁ人のことはどうでもいいですな。「やってやるって！」の精神ですよ。そうそう、越中詩郎氏に最初にお会いしたのは、たしか平成維新軍の決起集会というのが新宿で行われたことがありまして、当時高校生だった私は友人とともに参加し、会場のパイプイスに鎮座在した越中氏とご対面……それがファーストインパクトでした。友人の弟が氏に向かって「尻ー！　尻ー！」と連呼しても嫌な顔せず対応してくれたのを昨日のように覚えています。木村健吾氏の生で「イナヅマ！」も聞けてよかったですが、このお二人がこのコーナーに出てくれないかと画策中。あ、エル・サムライさんも出てほしいなぁ……（遠い目）。

先輩：といった夢を語りつつ、本日のゲストの登場です。賢明な読者のみなさんならすでにお気づきかもしれませんが、このコーナーのゲストレスラーは、3回連続でDDTです（笑）。いや、まぁ、これには深い理由はないんですけど、なんかそれはそれで楽しくなってきたので、行けるとこまで行ってみようかと思います。というわけで、DDTプロレスリング所属の中澤マイケルさんです。

中澤：どうも。今日はいったいなんの取材ですか？

先輩：え？　前回の飯伏さんから何も聞いてないんですか？　ゲーム好きのレスラーの方にお話をお聞きするという企画なんですが……。

中澤：あぁ、そういうことなら大丈夫です。まさか自分がゲーム雑誌からオファーがあるとは思いませんでした。

先輩：さっそくですが、飯伏さんの情報によると、中澤さんはギャルゲーが大好きだとうかがいましたが。

中澤：はい。おそらく業界で一番やってるといっても過言ではないでしょう。まずは『ときめきメモリアル』から始まりまして、清川さんにどっぷりハマりましたね。その後ちょっと期間は空きますが、アメリカの大学に留学した際に、周りにまったく友人もおらず、寂しさを埋めるために手を出してしまったのが名作『ToHeart』です。ここで出会った松原葵にどっぷりハマりまして。葵にハマったというのもありますが、シナリオが本当によかったんですよ。僕の中では『ときメモ』の衝撃を超えましたね。そこからは加速度的にLeafの『雫』『痕』、そしてTYPE-MOON作品、ニトロプラス作品などを遊び尽くしましたね。泣けるゲームが本当によかったんです。

先輩：……ガチですね。まさか中澤さんの口からそれらのタイトル名が出るとは思いませんでしたよ。

中澤：もちろんギャルゲー以外でもいろいろやってますよ。元々は『ストII』や『餓狼伝説』といった2D格闘ゲームもやってましたし、もっと昔になるとファミコンは発売当初には買ってましたね。マルチビジョンなんかも持ってました。最近だと『ベヨネッタ』と『バイオハザード5』を買いましたね。

先輩：お、ベヨネッタ様はギャルゲー好きの視点として、やはりポイント高いですか？

中澤：いや、逆にちょっとイラッときてます（笑）。なんか中途半端にエロいじゃないですか。なんで全部見えないんだよと（笑）。すごくもったいつけてるところが残念だったりしますが、まぁそれは仕方ないでしょう。

先輩：ぶっちゃけ好みの女性ではなかったと？

中澤：いや、そんなことはないです。自分、巨乳好きなんで（照）。だから『痕』でいえば梓さん、『デモンベイン』でいえばライカさんがいいですね。シナリオがよくて、なおかつバッチリの巨乳の女の子が出てくるギャルゲーって、なかなかないんですよ！

先輩：ギャルゲーのことはあまりよくわかりませんが、巨乳に関しての思いは同感です。この話をお聞きして初めて中澤さんとシンパシーを感じましたよ。

中澤：目下の悩みは、実は最近結婚しまして、嫁さんの目があるのでギャルゲーがなかなかできないことなんですよ。しかもPCが嫁と共用なので、マイフェイバリットギャルゲー達は、外付けHDDに移しました。これの中身を見られたら、おそらく終わるかと（笑）。

先輩：最近だと『ラブプラス』なんてゲームがはやってますが、これはプレイされないんですか？

中澤：やりたいんですけど、嫁が……。

先輩：私のがあるので、ちょっとやってみますか？

中澤：お、やらせてください！　ちょうどデートじゃないですか。……って、あれ？　触ったら好感度が下がった？　でもこれ、自然と笑みがこぼれますね。嫁がいなければ間違いなくやってるだろうなぁ。

先輩：それ問題発言じゃないですか（笑）。ぜひ奥さんにバレないようにプレイしていただきたいですね！　では次回はDDTの誰かがまたやってきます（笑）。

今回のゲスト
中澤マイケル 氏（DDT）



独自のエンタメ路線がプロレスファンのみならず人気のプロレス団体、DDTプロレスリングにおいて、巨匠と呼ばれる特殊なお方。得意技はスピアー。

電撃ゲームス

ユーザーWebアンケート

読者からの声について本気で本音を考えるコーナー

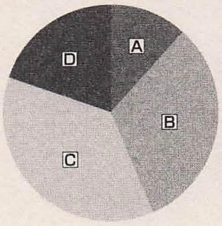
このコーナーは、電撃オンラインで御回答をお願いしましたアンケート調査の結果を発表させていただき、みなさまの御意見を今後の誌面作りに活用させていただきますとともに、みなさまとも御一緒にいろいろと考えさせていただきたいというものです。ぜひ、この結果についても御意見を御寄せください。

第3回のアンケートテーマ

海外ゲームをプレイしていますか？

そもそも「海外ゲーム」というくくりでお聞きするのもおかしいんじゃないかというくらい、海外開発タイトルの発売が増えています。この状況を、ゲームファンのみなさんはどう受け止めていて、編集部はどう見るべきなのでしょう？（アンケート総数：459／回答期間：10月30日～11月6日）

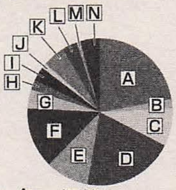
Q1 海外開発ゲームをプレイしますか？



回答数

- A 頻繁にプレイする……54票
- B ときどきプレイする… 147票
- C あまりプレイしない… 168票
- D プレイしない…………90票

Q2 海外開発ゲームで好きなジャンルはなんですか？



回答数

- A アクション……………… 201票
- B アドベンチャー………… 18票
- C アクション・アドベンチャー…… 75票
- D FPS（ファースト・パーソン・シューター） 180票
- E TPS（サード・パーソン・シューター）…… 87票
- F RPG（アクションRPG、MORPG、MMORPG含む）…… 120票
- G ストラテジー（戦略級SLG、経営SLG、ミッションクリア型SLG含む）…… 39票
- H RTS（リアルタイム・ストラテジー）…… 18票
- I シミュレーター（環境シム、フライトシミュレーターなど）…… 27票
- J 対戦格闘……… 12票
- K レース……… 45票
- L スポーツ……… 30票
- M パズル……… 6票
- N その他……… 39票

「頻繁にプレイする」または「ときどきプレイする」と回答した方が好きな海外開発のゲームタイトル

『Call of Duty』シリーズ（20代男性他）、『DarkSector』（20代男性）、『DOOM』シリーズ（20代女性他）、『Fable』シリーズ（30代男性他）、『Fallout 3』（30代男性他）、『Gears of War』シリーズ（20代男性他）、『アンチャーテッド』シリーズ（20代男性他）、『Grand Theft Auto』シリーズ（20代男性他）、『Halo』シリーズ（30代男性他）、『Left 4 Dead』（20代男性他）、『Never Winter Nights』（30代男性）、『Oblivion』シリーズ（10代男性他）、『God of War』シリーズ（10代男性他）、『アサシンクリード』（20代男性他）、『Unreal Tournament』シリーズ（20代男性）、『スプリンターセル』（20代男性他）、『トゥームレイダー』シリーズ（20代女性）、『マグナカルタ』（20代女性）、『バイオショック』（20代男性）、『ミラーズエッジ』（50代以上男性）

「あまりプレイしない」または「プレイしない」と回答した方の意見

「グロデスクな表現が嫌いだから」（20代男性）、「スポーツゲームでも、もうちょっとリアリティと操作性の高さがほしい（30代男性）、「FPSが多い、キャラクターがムキムキ、暴力表現に対して日本よりおおらか、性表現に対して日本より厳しい」（20代男性）、「あまりプレイしない。インタフェース面で、敷居の高さを感じることがある。また、独特なキャラクターデザインだった場合、システムに興味を覚えても、惹かれないことがある」（30代男性）、「キャラが……」（40代男性）、「筋肉ムキムキなキャラとか女性っぽくない濃いキャラクターなど日本人好みではないことが多い。ゲームとしても何回もプレイできる要素が薄い。1回クリアしたら「もういいや」と思わせる作りを見直してほしい」（30代男性）、「ゲームバランスが悪そう」（30代男性）、「シューティングや一人称視点のものが多い印象。馴染みがないので避けがちです。キャラクターから入る場合が多いので、リアルっぽい洋ゲーはあんまり購入候補に入りません。ただ、『プリンス オブ ペルシャ』はプリンスで買いました」（20代女性）、「ストーリーが薄い」（20代男性）、「とにかく難しいというイメージが強い。『ロード・オブ・ザ・リング』をプレイしたが、途中で敵を倒せず、クリアできなかった。日本のゲームの場合、敵を倒せないと難易度を下げるなどの救済措置があるが、そういったことが無く、バランスが悪い。それから、海外ゲームはプレイしていない」（20代男性）、「どのような作品があるのか、あまり知らないから」（20代男性）、「一番に（海外ゲームをプレイ）できるハードを持っていない。日本のより暴力的な描写が多い」（20代男性）、「英語がわからないから」（20代男性）、「家庭用ゲーム機で発売されるものはアクション性が強いものが多く、PCのRTSなどは販売している店が周囲に無くソフトの入手自体が難しいことが多い」（30代男性）、「海外開発、国内開発ということにこだわりは無いが、実際にプレイしているソフトは国内のものばかり。海外のものに、内容などで惹かれないのかも」（20代女性）、「外国人向けのツボをつかんだ面白いゲーム」（10代男性）、「自由度が高いというイメージがある。あと難しいというのと軍隊もののイメージがある」（20代男性）、「人によっては面白いゲームだと思うが、自分には合わない。Lvうんぬんより技術を要求するものが大半だと思う。『GTA』はやってみたものの操作がしにくいとも感じた」（10代男性）、「萌えがない」（30代男性）

回答したジャンルが好きな理由

■アクション／アクション・アドベンチャー

「洋ゲーの凄さを1番味わえるジャンルだと思うから」（20代男性）、「日本のアクションADVは壁わたりだとかそういったアクション性が足りないのでその辺が気に入ってます」（30代男性）、「直感でプレイできるから」（20代男性）、「自由度が非常に高くいつまでも遊べるから」（40代男性）、「現実では出来そうにない無茶苦茶な事をいろいろ出来るから」（20代男性）、「ゲーム内の世界が広い。自由度が高い。かといって日本のゲームが悪いとも思っていない」（50代以上男性）、「『アサシン クリード』はゲームシステムが斬新で面白かった」（30代男性）、「アクションやシューティングは日本のよりも個性的で良いから。日本のアクションなんかはどれも似た物が多くつまらないです。もっと新しい物にチャレンジしてもいいのに……」（20代女性）

■ファースト・パーソン・シューター／サード・パーソン・シューター

「銃撃戦ゲームは海外の方がリアリティに優れていて迫力もあるから」（10代以下男性）、「言語が外国語で雰囲気が良いから」（10代以下男性）、「緊張感が大好き」（30代男性）、「競技としての楽しさがあるから」（20代男性）、「映像がすごいと思います。最初はFPSに抵抗がありましたが、『COD4』で一気にはまりました」（30代男性）、「まるで映画のような迫力が堪能できること」（20代男性）、「ネットで対戦や協力プレイができるゲームが好きなので」（20代男性）、「そもそも和製FPSというものが無い」（30代男性）

■RPG（アクションRPG、MORPG、MMORPG含む）

「描画がリアル、操作がわかりやすい、ディテールにこだわった世界観」（50代以上男性）、「自由度が高いから」（30代男性）、「グラフィックのレベルが高い作品が多い。『Fallout 3』など、日本のゲームにはない自由度が高いゲームがあるから」（20代男性）、「キャラクターデザインが個性的。その国ならではの模様や衣装のデザインが好きです」（20代女性）、「『オブリビオン』に尽きます」（20代女性）、「和製のものはどれも似たような感じで飽きが来たというか（『デモンズ ソウル』とかは良かったけど）。目新しさで選ぶと洋ゲーになりがち」（30代男性）

■ストラテジー（戦略級SLG、経営SLG、ミッションクリア型SLG含む）／リアルタイム・ストラテジー／シミュレーター（環境シム、フライトシミュレーターなど）

「戦略性が面白く短時間で決着がつくところがいい。また、このようなジャンルのゲームは国内メーカーからはあまり出ていないため」（30代男性）、「ネットワーク環境が早くに整って行った経緯でオンラインのゲームの開発が日本より早く質の良いオンラインゲームが多いから」（20代男性）、「『シムシティ』が好き」（20代男性）

■レース

「現実に出来ないことが、バーチャルの世界で出来るので…」（30代男性）、「レースゲームはそれなりに楽しめる作品があります。でもなぜか飽きるのも早いです」（40代男性）

■スポーツ

「海外開発の方がリアルを追求しているので、そういうものを求めるジャンルにはあっているから」（10代以下男性）

■パズル

「テトリスは面白かった」（30代男性）

■その他

「日本人では生まれない発想とクオリティ」（30代男性）、「グラフィックの作りがリアル志向。でも求めているのはリアルじゃなくて現実とは違う何かだと思う」（30代男性）

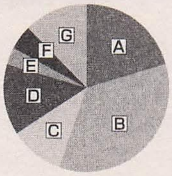
次回のアンケートは？

次回のWebアンケート、テーマは「携帯ゲーム機と据え置き型ゲーム機」を予定しています。みなさんはそれぞれをどんな割り合いでプレイされていて、どんなジャンルをプレイされているのか等、お聞かせください。アンケートは本誌発売日11月20日より電撃オンライン上で行う予定です。よろしくお願いいたします。

Q2 ローカライズ（日本語化）の際に変更して欲しいと思うところは？

回答数

A音声の吹き替え	195票
B字幕や文字表示の日本語化	333票
Cキャラクターデザイン	99票
Dゲームの難易度やバランス調整	129票
Eシステム	33票
F表現	45票
G追加要素	117票



「その他」と回答した方の意見

「そのままが新鮮」（30代男性）、「なるべくいらないことはしてほしくない。最低限、文字で日本語がわかればいい。変な声優の吹き替えはいや。日本メーカーの変な新要素案とか、ホントやめてほしい」（20代男性）、「使用するボタンは日本で一般的な配置に変更して欲しい」（30代男性）、「日本人向けにしてもらえるととっつきやすい」（20代男性）、「文字さえ読めれば、あんまり変えない方が好きです。それで評価されてるわけですし……」（20代男性）、「変更してほしいというより、変更しないでほしい。特に18禁のゲーム、あるいはZ指定なのに過激すぎるためと規制されるのが腑に落ちない。アクションなんかだと、字を追う余裕がないときもあるので、日本語音声付きだとありがたいです」（20代男性）

Q4 これから発売される海外開発ゲームで注目しているタイトルはありますか？

『borderlands』（20代男性他）、『コールデューティ モダン・ウォーフェア2』（20代男性他）、『Dragon Age:Origin』（30代男性他）、『Diablo Ⅲ』（30代男性）、『ゴッド・オブ・ウォー3』（20代男性他）、「『グランド・セフト・オート』の次回作が出るなら」（40代男性他）、『Heavy Rain』（20代男性他）、『Left 4 Dead 2』（20代女性他）、『MASSIVE ACTION GAME』（20代男性）、『アサシン クリードⅡ』（20代男性他）、「もし『アンチャーテッド』の続編が発売されるのならば、プレイしたいです」（30代男性）、『スプリンターセル コンビクション』（10代男性）、『ダンテズ・インフェルノ』（20代男性）、『バットマン アーカム・アサイラム』（10代男性他）、『オペレーション フラッシュポイント：ドラゴン ライジング』（20代男性）、『アバター THE GAME』（30代男性）

Q5 好きな海外メーカー、開発スタジオはありますか？

「アクティビジョン」（20代男性他）、「エレクトロニック アーツ」（20代男性他）、「UBIソフト」（20代男性他）、「ベセズタ・ソフトワークス」（20代男性他）、「Bungie」（20代男性他）、「EPICゲームス」（20代男性他）、「Turn10」（20代男性他）、「Bioware」（30代男性）、「inFinity ward」（30代男性他）、「Mekensleep」（20代男性）、「Naughty Dog」（30代男性他）、「NCソフト」（30代女性）、「NG:DEV.TEAM」（30代男性）、「Rockstar Games」（20代男性他）、「Ubiソフトモントリオールスタジオ」（20代男性他）、「BungieInfinity Ward」（20代男性）、「Valve Software」（20代男性他）、「コードマスターズ」（30代男性）、「サンタモニカスタジオ」（30代男性他）、「レア」（20代男性）

今回は二人言 海外ゲームに対する印象は変わってきたのか、変わっていないのか

コラムでもなんでもなく、個人的な思い出話になってしまいますが（すいません）、今回のアンケートで海外ゲームがあまり好きではない理由として残酷表現を挙げている方がいらっしゃいました。これについて、ずいぶん昔の話になりますが、印象深い出来事がありました。スーパーファミコン版『モータルコンバット』にまつわる思い出なのですが、ある日、出入りしていた編集部に電話がかかってきまして、「アクレイムジャパンに来てくれ」と。いつもの調子で「ど～も～」なんて応接室に入っていったのですが、なんだかみなさん深刻な顔をされています。しかも、社長さんまでいらっしゃるじゃないですか。小汚いゲームライターだった（そこは今もあんまり変わらないかもorz）僕としては、かなり緊張したのですが、呼ばれた理由がまたびっくり。2つのゲーム画面を見て、どっちが残酷に見えるか教えてほしいと言われたのです。

僕が見たのはSNES（北米版のスーパーファミコンです）版の『モータルコンバット』でした。北米ではもちろん大ヒットしていまして、いよいよ日本でも発売しようというタイミングだったらしいのですが、そこで問題になったのが残酷表現だったのです。正確に書けば、噴き出す血の量です。『モータルコンバット』は、その実写取り込みのキャラクターと同時に、大量に血が出るゲームとしても話題を集めていました。売りではなかったと思いますが、ゲームのポイントの1つであったことはまちがいありません。正確な記憶がないのですが、当時、すでに北米にはソフトの表現を審査する機構があり、きちんと年齢制限をつけて販売されていたように思います。ところが、まだ日本にはCEROもなければコンテンツマークもありませんでした。パッケージの裏面で注意喚起を行うことはできるかもしれませんが、それで十分とは言えません。海外ゲームを日本に紹介してきた実績あるアクレイムジャパンだからこそ、悩んでいたのです。いっそ血が出ない『モータルコンバット』にしてしまえばいいのではないか？　というようなことも検討された結果、2つの表現案に絞られたので、それを見て、意見を聞かせてくれとのことだったのです。

「じゃあ、この画面、見ててね」。

モニターには、SNES版『モータルコンバット』が映し出されました。まぁ、赤い血が噴き出しまくっています。僕は別に抵抗ないけどなぁ、『モータルコンバット』だしなぁ……と思いながら見ていたのですが、ん？　ぱっぱっと、画面がモノクロに変わります。あれ？　なにこれ？　……と、そこで気づいたのですが、わざわざ社長さんがモニターを操作していて、血が出る瞬間に画面をモノクロに切り換えていたのでした。確かに残酷な感じは緩和されていましたが、ちょっと忙しいというか、こんなにぱっぱぱっぱと画面が変わると、ゲームプレイには集中できません。

次に見せられたのは特別に用意されたROMでした。見た瞬間、思わず「あっ！」と声が出てしまいました。なぜなら、血が緑色に変わっていたからです。オリジナルでは当然、赤い血が噴き出していたのですが、こちらのバージョンは緑色です。なにがしかのダメージを受けて体液が噴き出しているということにはなるのですが、赤ではないというだけで、まったく残酷な気はしません。人間が闘っているという感じがなくなるからかもしれませんが（『モータルコンバット』のキャラクターたちは、いちおう、多くが人間です）、これなら普通にプレイもできます。

結局、僕は残酷かどうかということはともっかく、緑の血の方がゲームはプレイしやすいですとだけお答えしました。

結局、どうなったのか……結末を覚えていないというだらしないお話なのですが、海外のゲームメーカーが本格的に日本市場に参入しはじめたころの、まぁ、なんというか、ちょっと心温まる（だめ？）エピソードを御紹介させていただきました。最近は、こういう議論もないのかもしれませんね。グローバルスタンダードの時代ですから。でも、それはそれでちょっとさびしいというか、ある種の危険をはらんでいるような気もしないではないです。（株式会社アスキー・メディアワークス 第1編集部 media artist　倉西誠一）

今号も多数の方々にご回答いただき、ありがとうございます。編集長のおしょうです。さて、今回のお題は「海外ゲーム」なのですが、なぜこのテーマにしようと思ったか、そのへんを説明しておきましょうか。

そもそも映画であれ、音楽であれ、小説であれ、エンターテイメントでは全般的に、邦画・洋画、邦楽・洋楽といったように、和製・海外製の区別をすることが多いです。まあ考えてみれば日本の場合、世界のすべての国と言語が違う＝当然世界観や文化も違うわけで、ジャンル的にハッキリ区別してしまうのも必然といえば必然。そしてゲームについても、昔から「洋ゲー」という呼称があったように、海外開発のゲームと日本開発のゲームとを、意識的に分けて考えることがほとんどだったわけです。そんななか、少なくてもひと昔前を思い出すと、映画などと比較してゲームの場合は「日本のゲームこそがおもしろい」と考えているファンの数が多かった印象がありました（そのへんは、マンガのほうがニュアンス的に近いかもしれません）。もちろん、『テトリス』『シムシティ』など、海外の画期的なゲームが日本でヒットしたケースが多数あったのも事実。でもいつしか、日本には『スーパーマリオブラザーズ』があり、『ファイナルファンタジー』があり、それらが世界的にヒットして……という結果を受け、少なくても日本の国内では日本のゲームこそが王道、海外のゲームはちょっと毛色が違うもので、特定のファンが好きなゲーム。そんなふうに考える人が多くなっていったのではないでしょうか。ただ、そのあいだも海外では、主にPCゲームのFPSやTPS、MMOPRGを中心として、ゲーム性やグラフィック、オンライン要素などがどんどん進化していきました。そして、その進化がここ近年、家庭用ゲーム機の世界でもハッキリ見え始め、さらに注目すべきゲームの数自体も増えてきたように思えます。なのでそれに合わせ、最近のユーザーさんの海外ゲームに対する意識も変わってきているのではないか？　ということを今回のWebアンケートで聞いてみたかったわけですな。では、前置きが長くなりましたが、その結果をいくつかチェックしてみましょう。

最初の質問である海外ゲームのプレイ頻度についてですが、結果は「頻繁に～」「ときどき～」を合わせた数よりも、「あまり～」「プレイしない」を合わせた数のほうが上回る結果となりました。ただ、その他の項目に対する回答を見るかぎり、好きな方は本当にさまざまな作品をプレイしていたり、画期的な名作といわれる作品をキッチリとプレイしていることを見ると、比率だけを見て一概に「海外ゲームは日本ではあまりプレイされていない」とは言えないんじゃないかと思います。注目なのはどちらかというと「あまり好きではない理由」と「好きなジャンルとその理由」の2つでしょうか。こちらを見ると、まず好きではない理由を挙げている人には、①以前からよく語られる海外ゲームのイメージをそのまま持っている方、②いくつか海外ゲームをプレイしたが、肌に合わなかった方の2者が多く見受けられました。具体的には「暴力表現」「キャラや世界観の違い」そして「難易度の高さ」の3つを問題視する意見が多く、これらが肌に合わない最大の理由（もしくは食わず嫌いの理由）になっていると思われます。ちなみにこの3点については日本のゲームでも考えることが多く、いずれ個別のテーマとして扱ってみたいですな。

一方、海外ゲームファンの好みのジャンルについては、ACTとFPSが目立っており、次点でRPG、TPS、A・AVGという結果になりました。そしてこれらを好きな理由として目立ったのが「自由度」「斬新なゲーム性」「リアルなグラフィック」の3点。特にグラフィックについての意見で個人的に目がとまったのは、「映画のような迫力が堪能できる」というものです。かつて、「映画のような～」という形容詞は、主に日本のゲームに対してつけられることが多かったと思います。それがここ最近の『アンチャーテッド』『アサシン クリード』『ゴッド・オブ・ウォー』といったシリーズの進化を見る限り、その形容詞はむしろ、海外開発のアクションゲームにこそつけられるようになってきた、と言っても過言ではありません。上記のシリーズの共通点としては、単にイベントシーンだけでなく、プレイヤーが操作するインタラクティブな部分そのものが映画的、という特徴があり、それこそが今の海外ゲームと日本のゲームを比較するうえで、ひとつのカギになっている感じもします。（電撃ゲームス編集長　おしょう）

※データ集計時には、一部無効な御回答を除いて集計しています。

読者アンケート 電撃ゲームス VOL.3

右のハガキにほしいプレゼントの番号（P.227を参照）とアンケートの回答（数字は右詰めで記入してください）、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。たくさんのご応募、ご意見やご感想をお待ちしております。

1 **あなたの性別を教えてください。**
①男　②女

2 **あなたの学年・職業を教えてください。**
①小学生以下　②中1　③中2　④中3　⑤高1
⑥高2　⑦高3　⑧短大・専門学校生
⑨大学・大学院生　⑩予備校生・浪人　⑪会社員
⑫アルバイト　⑬無職・休職中　⑭主婦
⑮その他

3 **電撃ゲームスをどこで知りましたか。**
①雑誌誌面での告知　②書店
③電撃ゲームス編集部ブログ
④その他のインターネット　⑤イベント
⑥その他

4 **本誌の購入状況を教えてください。**
①毎号買っている　②前号から買っている
③はじめて買った

5 **次号も電撃ゲームスを買おうと思いますか？**
①絶対に買う　②おそらく買う
③まだわからない　④おそらく買わない

6 **どの情報を知りたくて本誌を購入しましたか？目的となった記事を右の記事リストから2つ選んで、番号でお答えください。**

7 **本誌の記事でよかったものを右の記事リストから3つ選んで、番号でお答えください。**

8 **本誌の記事でよくなかったものを右の記事リストから1つ選んで、番号でお答えください。**

9 **今号の表紙について、どう思いますか。**
①すごくよい　②よい　③ふつう　④悪い
⑤すごく悪い

10 **今号の価格について、どう思いますか。**
①高すぎる　②少し高い　③ふつう
④ちょっとお得　⑤すごくお得

11 **普段よく読む雑誌があれば、その番号をお書きください（3つまで）。**
①電撃PlayStation
②デンゲキニンテンドーDS
③電撃ARCADEカードゲーム　④電撃マ王
⑤電撃黒マ王　⑥電撃Girl's Style
⑦電撃G'sマガジン　⑧週刊ファミ通
⑨ファミ通Xbox 360　⑩ファミ通DS＋Wii
⑪ファミ通WaveDVD　⑫月刊アルカディア
⑬ゲーマガ　⑭Vジャンプ　⑮ゲームジャパン
⑯NINTENDO DREAM　⑰週刊アスキー
⑱その他（雑誌名でお答えください）

12 **今号の特集「ゾンビゲーム特集」はいかがでしたか？**
①すごくよい　②よい　③ふつう
④あまりよくなかった　⑤悪かった

13 **セガサターンでもっとも好きだったソフトを1つ教えてください。**

14 **あなたはゲーム雑誌を買うときに何を重視しますか。3つまでお答えください。**
①表紙　②買おうと思っているソフトの情報量
③買ったソフトの情報量
④紹介している作品の数　⑤新作情報
⑥レビュー　⑦連載コーナー
⑧業界情報・ニュース　⑨付録

15 **持っているハードをお答えください（※複数選択可。ハガキにある枠の中の番号をぬりつぶしてください）。**

16 **15で「⑧パソコン」と答えた方にお聞きします。パソコンはインターネットに接続していますか。**
①接続している　②接続していない

17 **持っているハードの中でもっともプレイしているものは何ですか。**
①ニンテンドーDS（DSi含む）　②Wii
③プレイステーション3
④プレイステーション2　⑤PSP
⑥Xbox 360　⑦iPod touch もしくはiPhone
⑧パソコン　⑨携帯電話　⑩その他

18 **17で「⑧パソコン」と答えた方にお聞きします。パソコンでどのようなゲームをプレイしていますか。**

19 **17で「⑨携帯電話」と答えた方にお聞きします。どのようなゲームをプレイしていますか。**

20 **アーケードゲームをプレイしますか。**
①頻繁にプレイしている
②ときどきプレイしている　③プレイしていない

21 **今後、特集して欲しいゲームソフトのタイトル・機種名を1つだけ教えてください。**

22 **最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名をできるだけ正確に3つまでお答えください。**

23 **22のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか？　1つ選んでください。**
①TVCM　②雑誌の記事　③雑誌広告
④店頭デモ　⑤店頭チラシ　⑥イベント
⑦友だちの情報　⑧インターネットの情報
⑨その他

24 **22のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか？　1つ選んでください。**
①電撃の攻略本　②電撃以外の攻略本
③電撃のゲーム雑誌　④電撃以外のゲーム雑誌
⑤何も参考にしていない
⑥インターネットの情報　⑦その他

25 **これから発売されるゲームで、遊んでみたいものをP.296-299の「新作ソフトスケジュール」から3つ選んで、番号でお答えください。**

26 **ゲーム情報に関してインターネットでどのような情報を閲覧していますか？**
①新作情報　②攻略情報
③新作と攻略の両方の情報　④情報を得ていない
⑤インターネットを使わない

27 **最近一番遊んでいるゲームソフトのタイトル・機種名を1つだけ教えてください。**

28 **ゲーム機をネットワークにつないだことがありますか？**
①ある　②ない

29 **28で「①ある」と答えた方にお聞きします。ネットワークにつないで何を楽しんでいますか。3つまで教えてください。**
①ダウンロードタイトル　②オンラインゲーム
③ゲームのオンライン要素
④ハードごとのオンラインサービス
⑤無料体験版やプロモーションビデオの視聴
⑥カスタムテーマ・壁紙
⑦一般的なインターネットコンテンツ
⑧その他（具体的にお書きください）

記事リスト

①【巻頭インタビュー】宮本茂氏
②【発売直前EXTREME】ファイナルファンタジーXIII
③【発売直前EXTREME】テイルズ オブ グレイセス
④【発売直前EXTREME】アサシン クリードII
⑤【発売直前EXTREME】コール オブ デューティー モダン・ウォーフェア2
⑥【発売直前EXTREME】極限脱出 9時間9人9の扉
⑦【特集1】パワプロクンポケット・シリーズ
⑧【特集1】ラブプラス
⑨【特報】エストポリス
⑩【特報】スターオーシャン4 —THE LAST HOPE— INTERNATIONAL
⑪【特報】リーナのアトリエ ～シュトラールの錬金術士～
⑫【特報】METAL GEAR SOLID PEACE WALKER
⑬【特報】絶対ヒーロー改造計画
⑭【特報】 鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST ー黄昏の少女ー
⑮【特報】ファイナルファンタジーXIV
⑯【ゲームスMANIAX】FFCC クリスタルベアラー
⑰【ゲームスMANIAX】モンスターハンター3(トライ)
⑱【ゲームスMANIAX】電撃モンハン組合（狩られ道亜種）
⑲【ゲームスMANIAX】 光の4戦士 －ファイナルファンタジー外伝－
⑳【ゲームスMANIAX】鉄拳6
㉑【ゲームスMANIAX】電撃サガアーカイブ
㉒【ゲームスMANIAX】シュタインズゲート
㉓【ゲームスMANIAX】3Dドットゲームヒーローズ
㉔【ゲームスMANIAX】ドラゴンクエストIX
㉕【ゲームスMANIAX】ファイナルファンタジーXI
㉖【ゲームスMANIAX】Halo 3: ODST
㉗【ゲームスMANIAX】戦国城めぐり
㉘【ゲームスMANIAX】電撃レーシングファクトリー
㉙【ゲームスMANIAX】乙女的ゲームス白書
㉚【ゲームスMANIAX】Ys SEVEN(イース セブン)
㉛【ゲームスMANIAX】ARMORED CORE
㉜【話題作CHECK】ときめきメモリアル4
㉝【話題作CHECK】バットマン アーカム アサイラム
㉞【話題作CHECK】戦国無双3
㉟【話題作CHECK】ドラゴンクエストVI
㊱【話題作CHECK】クイズマジックアカデミー2
㊲【話題作CHECK】機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS
㊳【話題作CHECK】クロストレジャーズ
㊴【話題作CHECK】バイオハザード ダークサイド・クロニクルズ
㊵【話題作CHECK】バイオハザード5 オルタナティブエディション
㊶【話題作CHECK】ルミナスアーク3アイズ
㊷【話題作CHECK】真・女神転生 STRANGE JOURNEY
㊸【連載】初台ゲームほうる
㊹【連載】もぐら商事
㊺【連載】ゲエム懐古録
㊻【連載】ゲームス×コラムス
㊼【連載】Webアンケート
㊽【付録】テイルズ オブ グレイセス／ラブプラス 特製しおり
㊾【特集2】レフト 4 デッド2
㊿【特集2】デッドスペース
51【特集2】ゾンビムービー一直線／ゾンビゲームの歴史
52【新作PREVIEW】ゼルダの伝説 大地の汽笛
53【新作PREVIEW】ファンタシースターポータブル2
54【新作PREVIEW】burst error －EVE The 1st.－
55【新作PREVIEW】無限のフロンティアEXCEED
56【新作PREVIEW】ユグドラ・ユニゾン ～聖剣武勇伝～
57【新作PREVIEW】タツノコvsカプコン
58【新作PREVIEW】桃鉄2010
59【新作PREVIEW】スーパーストリートファイターIV
60【新作PREVIEW】ゴッドイーター
61【新作PREVIEW】MASSIVE ACTION GAME
62【新作PREVIEW】ラ・ピュセルラグナロック
63【新作PREVIEW】剣闘士 グラディエイタービギンズ
64【NewsFolder】ホットトピックス
65【NewsFolder】セガサターン15周年記念
66【NewsFolder】任天堂
67【NewsFolder】PlayStation Network
68【NewsFolder】Xbox LIVE
69【NewsFolder】ケータイ
70【NewsFolder】iPhone
71【NewsFolder】電撃ARCADEゲームス
72【NewsFolder】電撃PCゲームス
73【NewsFolder】電撃オンラインアクセスランキング
74【NewsFolder】ランキング
75【NewsFolder】レビュー
76【ゲームスPUSH】ロストプラネット2

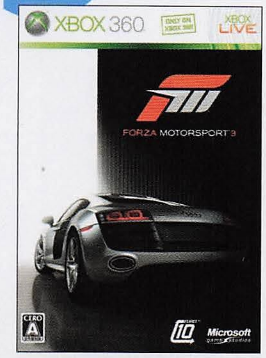
※ゲームタイトルは一部省略している場合があります。

電撃ゲームス Vol.3 PRESENT

応募の決まり 付属のアンケートハガキに御希望のプレゼントの番号を記入して応募してください。当選者は1月発売予定の電撃ゲームス Vol.5誌上にて発表させていただきます。なお、アンケートのご回答内容は、当選・落選には一切関係ありません。

締切 12月16日 消印有効

1 『Forza Motorsport 3』
(マイクロソフト) Xbox 360



担当者が語る こんな人に当たってほしいソフト
自動でブレーキを踏んでくれるといったアシスト機能があるので、RCG初心者の人にこそ遊んでもらいたい1本です。

3名

2 『サムライスピリッツ閃』
(SNKプレイモア) Xbox 360



担当者が語る こんな人に当たってほしいソフト
「3D剣戟対戦格闘」と銘打たれた本作は、世界中とのオンライン対戦に対応しています。日本の「侍魂」を持つ方にぜひ!

3名

3 『アンデッドナイツ』
(テクモ) PSP



担当者が語る こんな人に当たってほしいソフト
敵兵をゾンビにすることで、投げつけたり、盾にするなど、やりたい放題できる本作。マルチプレイでは、ゾンビの投げ合いなどで、友だちと盛り上がること間違いなし。ゾンビファンとACT好きにオススメです!

3名

4 『怪獣バスターズ』
(バンダイナムコゲームス) DS



担当者が語る こんな人に当たってほしいソフト
ゴモラやエレキング、ゼットンといった「ウルトラ怪獣」が好きな人には、このソフトをプレゼントしたい!!

▲今号の「電撃ゲームスREVIEW」でも、巨大な「ウルトラ怪獣」との戦いが手に汗握る、とレビュアーからも好評でした。新しい武器や防具を作るために、戦い、素材を集めることに夢中になっていました。

3名

5 『ラブプラス』
(KONAMI) DS



担当者が語る こんな人に当たってほしいソフト
いつでも彼女と会うことができる本作は編集部でも大人気! みなさんにも彼女との素敵な時間をプレゼント!

▲編集部員の全員がプレイをして、コラムを書いた「ラブプラス特集(P.80)」もチェックです! 彼女との出会いを語る人をはじめ、旅行に行った人や本気で彼女を攻略する人、会社に就職しようと考える人もいました。

3名

6 『ロード オブ ヴァーミリオンII』スターターパック
(スクウェア・エニックス)

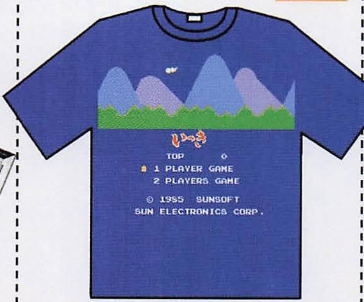
20名



▲人気アーケードカードゲーム『LoVII』が、すぐにプレイできる「スターターパック」を20名様にプレゼント!

7 『いっき』Tシャツ
(サン電子)

3名



▲知る人ぞ知る、ファミコンの名作『いっき』のタイトル画面が、前面にプリントされたTシャツを3名様にプレゼント!

8 DSi用Book型収納ケース
(モアベスト)

3名

開くと…



▲一見ただの本だけど、開くとDSi本体や充電器、マニュアルまで収納できるケースを3名様にプレゼントです!

9 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー ミュージック・コレクションズ
(スクウェア・エニックス)

3名

▼さまざまなジャンルの音楽を集約したサウンドトラックで、『FF CC』の世界観を感じることができます!



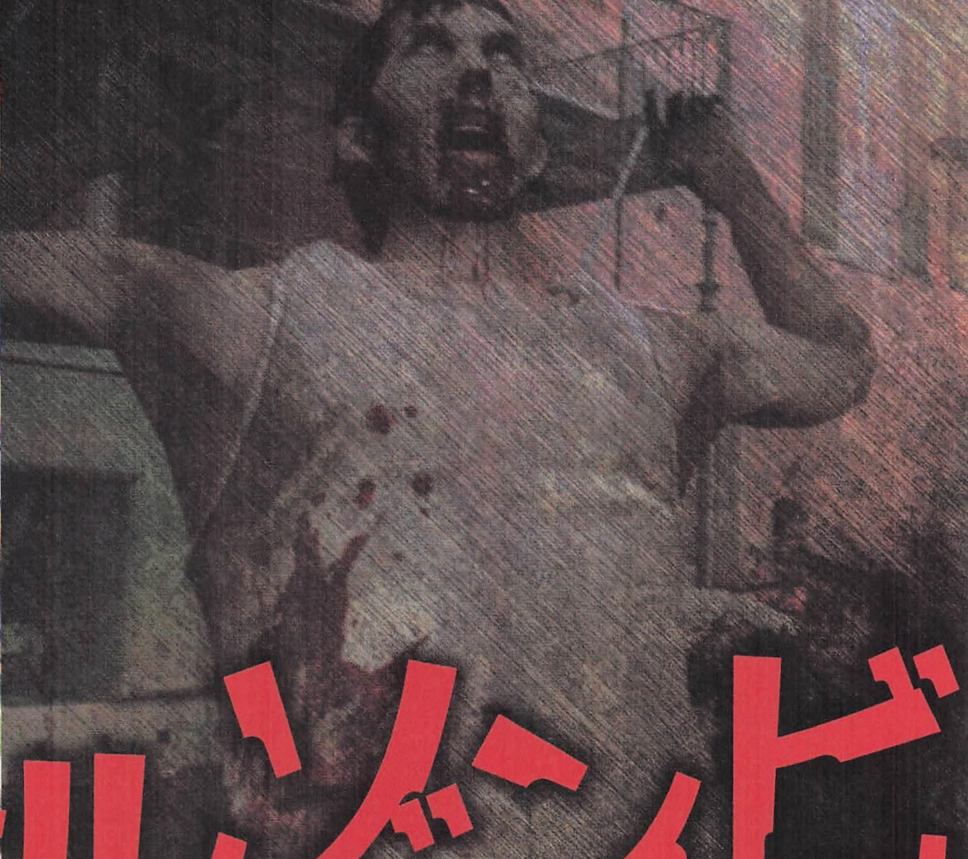
電撃ゲームスVol.1 プレゼント当選者 (敬称略)

1. **wii本体(クロ)** 松本葵(大分県)
2. **Xbox 360エリート本体** 有本祐未(青森県)
3. **ニンテンドーDSi本体** 戸田雅哉(大阪府)
4. **『ロード オブ ヴァーミリオン』スペシャルセット** 小川雄大(岡山県)
5. **モンスターハンターファンシーマグカップ** 糟谷千恵子(静岡県)/菅野瑞希(福島県)
6. **モンスターハンターアイテムコレクションマスコット** 小寺成二(長野県)/田中博幸(埼玉県)/千葉武志(北海道)/西浦香奈(和歌山県)/吉本安宏(神奈川県)/高尾弘之(広島県)
7. **『スターオーシャン4 —THE LAST HOPE—』複製原画** 清水恵介(東京都)/稲永美緒(愛知県)
8. **サガ2秘法伝説 GHODDESS OF DESTINY** 山本梨加(三重県)
9. **ナナシ ノ ゲエム 目** 大井淳(岐阜県)
10. **スターオーシャン1 First Departure** 柴崎友里(東京都)
11. **スターオーシャン2 Second Evolution** 宮田真由子(三重県)
12. **Halo3: ODST** 深見満彦(和歌山)
13. **Ys SEVEN(イース7)** 広本泰之(広島県)

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。各賞の応募が多数の場合は、厳正なる抽選のうえ当選者を決定します。またソフトの発売時期の都合上、賞品の発送が遅れる場合がありますので、あらかじめご了承ください。また、賞品のデザイン等は変更になる場合があります。

見渡す限り Zombie だらけ!!





オールゾンビ

ラブとかプラスとかもいいけど、電撃ゲームス的にはリビングデッド——ゾンビも推していきたい。そんなことをぼんやりと考えちゃったのは、ぶっちゃけ本誌の2号ぶんの作業量で、身も心もゾンビ化しちゃった結果だと思います…よ？　いや、こういう男らしい企画もやらないとバランスがとれないってもんです！　そういうわけで、疲れきった脳髄をチューチュー吸われる的な、ゾンビによるゾンビのための謝肉祭、開催です！

イラスト／アベタケル

ゾンビの歴史 ～ブードゥー教の秘術からゲームのモンスターへ～

そもそも"ゾンビ"とは何者なのだろうか。本来はカリブ海に浮かぶ島国・ハイチなどで信仰されている民間信仰「ブードゥー教」の秘術によって生み出される、生ける屍のことだ。ブードゥー教では、「ゾンビパウダー」と呼ばれる毒を使い人間を仮死状態にし、とある秘術を施すことでその人物が人格を失った状態で復活――ゾンビが生まれるとされている。ただしこのゾンビは、多くの人がイメージを持つ「人を襲う」「襲われた人はゾンビになる」といった特性はなく、あくまで労働力となる奴隷としての存在だと言われている。では、このゾンビがどのようにモンスターとして存在を変えていったのか。その1つの転換点となったのが、ジョージ・A・ロメロの映画「ナイト・オブ・ザ・リビングデッド」('68)からであろう（ゾンビ映画に関する詳細はP.233で解説しているので、そちらを参照してほしい）。この映画でロメロは、生ける屍であったゾンビに「人喰い」と「伝染性」という異常性を持たせた（ただし、「ナイト～」では劇中でゾンビと明言されているわけではなく、"生ける屍（グール）"として表現されていた）。これによりゾンビは、従来持っていたオカルト的イメージを持つだけの存在から、人を襲い、死と恐怖を蔓延させるモンスターとして生まれ変わっていくことになる。そしてこの作品以降、ロメロによって生み出されたゾンビがさまざまな進化や成長をとげて、映画や小説、コミック、ゲームへと生息圏を広げていった。ただ、時代の変化からか現状のゾンビには「魔法や呪いなどのオカルト的要素で死者がよみがえった存在」として意味を持つものが少なく、「放射線やウイルス、突然変異といった科学」によって生み出された存在となっているものが多い。ゲームにおいては、古くは『ウィザードリィ』などでザコ敵としておなじみの存在だったが、『バイオハザード』の登場により、ゾンビは現代でも通じる一流のモンスターとして認識されるようになった。そしてこの作品以降、ゾンビがゲームの根幹となるような作品が多く生まれていくこととなる。


『バイオハザード』より

◀ゆっくりと主人公に近づき、噛みつこうとするゾンビ。誰もがイメージするゾンビがゲーム中で再現された。


『LEFT 4 DEAD 2』より

▲疾走するゾンビが大量に出現する『レフト4デッド』シリーズ。これまでのゾンビゲームとは一線を画した雰囲気を持つ。

電撃ゲームス編集部が勝手に決めるゾンビゲームの10大ポイント

映画をはじめとする数々のゾンビ作品をもとに、ゾンビゲームをゾンビゲームたらしめる10種類のポイントを編集部が独自にチョイス。これをもとに、以降のページで紹介するゾンビゲームの完成度の高さを計測していく。

ゾンビゲームを形成する10のポイント

1 倒し方 ゾンビを倒す手段が多ければ多いほどポイントがアップ！ 銃火器やチェーンソーといったものから、フライパンのような武器（？）までなんでもアリ！

2 弱点 ゾンビの弱点と言えば頭部。基本的にはここを破壊すればゾンビの活動は停止するとされている。この王道を守っているゾンビが多いと高評価。特別な弱点を持つゾンビは、その生態にも迫る。

3 形態 ゲームに登場するゾンビは、何も「生ける屍」のゾンビだけではない。どんな種類のゾンビが登場するのか。意外性のあるゾンビがいると、なおポイント高し。

4 出現数 1体のモンスターとしてみると、ゾンビは決して強大ではないが、数が多ければ話は別。作品中、とにかくゾンビの出現数が多いと高評価につながる。

5 感染度 ゾンビに噛まれた人はゾンビになる――そんな感染性をゾンビは持っている。ゲーム中でキャラクターがゾンビ化するシーンなどがあれば◎。

6 脱出劇 ショッピングモールや閉ざされた村にゾンビが出現。そこから脱出を図っていくというのがゾンビ映画の王道だ。ではゲームではどうか？ 最終目的がゾンビのせん滅よりも脱出に重きを置くほど、ポイントが高い。

7 爽快感 ゾンビに追われて逃げ惑うよりも、バッサバッサとゾンビをなぎ払うほうが、気持ちいいハズ。ゲームをプレイして心がスッキリするゾンビを求む。

8 死亡フラグ 1人になる、地味なキャラに急にスポットが当たるなど、「死亡フラグ」と呼ばれるものがゲーム中で立ちやすいものほど高ポイントがつく。

9 グロ ゾンビと言えばスプラッター系の描写は切っても切れないもの。苦手な人もいるかも知れないが、ゾンビといえば絶対に外せない要素の1つ。

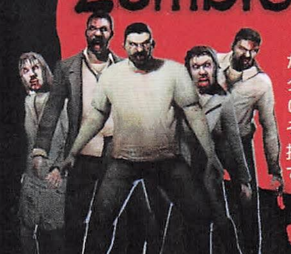
10 お笑い 全速力で疾走してくるゾンビには、恐怖を通り越して笑いを感じてしまう。行きすぎた恐怖やアクションが生み出す独特の笑いを中心に、編集部独自のお笑いのポイントから、点数を決めていく。

～謝肉祭 2009WINTER

脈打ったら負けだと思う

この秋、2つの極上なゾンビゲームが発売された。「疾走するゾンビ」と「宇宙産のゾンビ」。一見変化球のように見える2つのまったく新しいゾンビゲームを中心に、過去から現在に至るまでのゾンビゲームの進化と魅力について見ていこう。

Zombie Award 2009



ゾンビファン待望（？）の「Zombie Award 2009」が急きょ開催決定！ 今年度内に発売された（される）タイトルに登場するゾンビなら、どのゾンビにでも投票OK。募集部門は右に表記しているので、このゾンビこそはと思うイチオシのゾンビを投票してください。なお、投票サイトは近日中に電撃オンラインで公開予定なので、電撃オンライン＆電撃ゲームスブログをチェック！

今年度のNo1.ゾンビを決めるのは生きてるキミだ！

対象ゾンビ 2009年4月1日～2010年3月31日までに発売される、ゲームタイトルに登場したゾンビならなんでもOK！

部門

- カリスマゾンビ部門
- セクシー部門
- タフ部門
- コミカル部門
- こいつだけは許せない部門
- こいつなら食われてもいい部門
- 恋人にしたい部門
- アニマルゾンビ部門

詳細は電撃オンライン特設ページにて近日公開予定！

感染報告CASE1

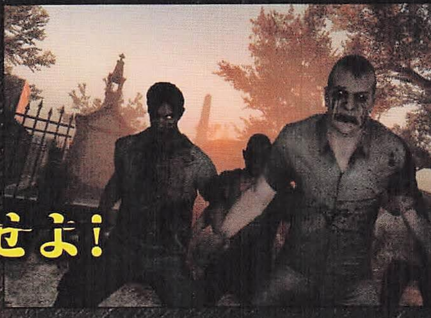
疾走ゾンビ LEFT 4 DEAD 2





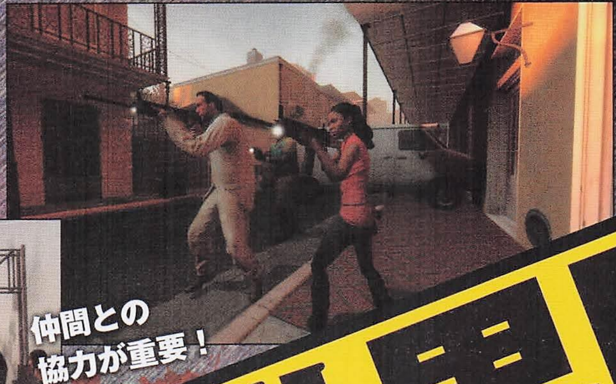
目を合わせるな! ヤツらの走りは ハンパねぇ!!

全世界で発売されたばかりのゾンビACTの最新作『レフト4 デッド 2』。この作品を語るうえで欠かせないのが、「疾走するゾンビ」だ。最初の感染報告は、集団でどこまでも追いかけてくるゾンビになぜハマってしまうのかを検証していこう。



脱出劇 4人で協力してゾンビ地帯から脱出せよ!

本作のプレイヤーは、ほかの3人のキャラクターと協力しながら、ゾンビが大量に徘徊している危険地帯からの脱出を目指す。ゾンビは、一瞬でもプレイヤーを見つけると、全速力で接近し牙を向けてくる。単体ならまだしも「ゾンビラッシュ」という大量のゾンビが押し寄せて、休むことなくプレイヤーたちに襲いかかってくるから、さぁ大変！　1人では太刀打ちできないゾンビも出現するので、仲間と協力して窮地を脱しよう！



◀このゲームの基本は4人で行動すること。1人でいると、死角から襲われたときの対処が非常に難しい。



▲ゾンビに見つかると、猛ダッシュでこちらに近づいて攻撃してくる。

仲間との協力が重要！

KEEP OUT KEEP

全世界同時

PC / Xbox 360	レフト 4 デッド 2
	■発売中（11月19日発売） ■エレクトロニック・アーツ ■¥7,665（税込） ■ACT

SYSTEM Co-op（協力）プレイが楽しすぎるFPS！

ゲームの基本はオーソドックスなFPSだが、本作の一番の魅力はオンラインを通じたCo-opプレイにある。プレイヤーたちの腕によってゾンビたちの応酬の度合いが変化していく難易度自動調節があるので、初心者でも安心できる。

ゲームをするたびに展開が変化！





▲プレイヤーの力量に応じて、自動的に難易度が変化していく。

◀敵の出現数やアイテムの位置などが自働で変化する「AIディレクター」システムがさらに進化！

GAMEMODE

前作から、オンライン対応のゲームモードが3種類も追加。よりプレイの幅が広がった、ゲームモードのすべてを解説していく。

キャンペーン

チーム全体で協力して救助ポイントを目指すモードで、ステージは5種類。脱出する直前には、大量のゾンビが出現する。

対戦

最大で8人のプレイヤーが生存者チームと感染者チームに分かれて対戦するモード。

リアリズム

難易度が格段に上がったモード。死亡したキャラの救助ができないなどのルールを追加。

サバイバル

無尽蔵に出現する感染者たちと戦うモード。できるだけ長く生き残ることが目的。

スカベンジ

生存者チームが燃料を運び、感染者チームがそれを阻止していく対戦モード。

シングルプレイヤー

NPCと協力（もしくはオフラインの2人協力プレイ）して進むキャンペーンモード。



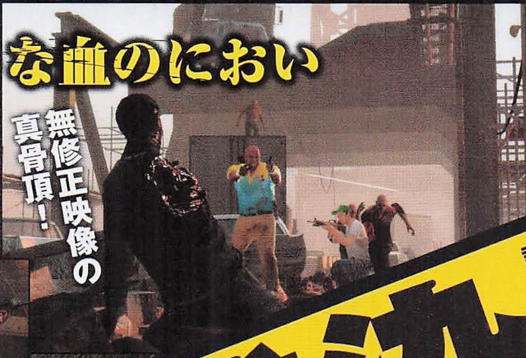
◀マルチプレイでは、フレンドリーファイアに注意しておこう。

ゾンビ感染

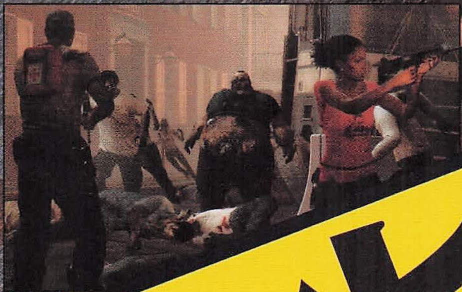
謎のウイルスによって大半の人間がゾンビ化。そんな地獄絵図から、力を合わせて脱出せよ！ 全世界が熱狂するゾンビACTの最新作がいよいよ発売!!

グロ むせかえるような血のにおい

画面からあふれださんばかりの大量のゾンビを倒すことも、本作の魅力の1つ。なんと、ローカライズ時にゲーム内容や映像に修正は入っておらず、海外で発売されているものとまったく同じ表現でゲームをプレイすることができる。前作よりもさらにショッキング度合いが増した本作。ゾンビを倒しまくって、肉片の海に彼らを沈めてやろう。



◀限界まで踏み込もうとする残虐描写や部位欠損表現に注目！ 国内用に修正されることなく、生まれたままの（？）の姿で描かれるゾンビは、まさにフレッシュ。本作特有のゾンビの息使いを感じとれ！



▶路次裏などの狭い場所で戦っていると、地面に次々とゾンビの山が築かれていく。

形態 新種のゾンビの出現で、より戦闘が激しく！

死者がよみがえったゾンビとは違って、本シリーズのゾンビは人間が生きた状態でウイルスに感染し、狂暴化してしまった姿だ。このウイルスに侵されたものを感染者ともいい、一部の感染者には特殊な能力を持っているものも!? 本作では、新たに3体の感染者が発見されたので紹介しよう。



▶特殊な感染者を1人で相手にするのは、かなり無謀!?



判明している新ゾンビ

・チャージャー
突進ができるゾンビ。突進中にぶつかった人間を連れ去る能力を持つ。

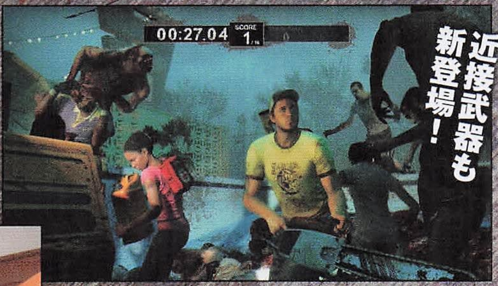
・ジョッキー
人間の頭の上に飛びかかり、その人間を危険な場所へと連れ込む。

・スピッター
酸性の液を口から飛ばし、地面に毒のフィールドを作りプレイヤー達の体力を奪う。



倒し方 ゾンビをぶっ潰す数々の武器

ショットガンやサブマシンガンといったおなじみの銃火器のほかに、フライパンやバットなどの近接武器が本作には追加。それらを持ち替えながら戦闘することもできるので、常にストックしておきたい。



▲ゾンビに相対するときの代名詞的存在といえるチェーンソー。これがあれば、どんなゾンビにも致命傷を与えられるハズだ。ただし、胆汁をまきちらすブーマーだけはカンベンな。



◀手頃な重さと強度を持つバットだからこそ、誰でも簡単に扱える近接武器へと変貌する。殴打できる近接武器を入手したらゾンビの頭をかち割ってやれ！

『L4D2』体験版レポート

ベテラン&新米コンビが挑戦！

『L4D』をやり込んでいるベテラン生存者&本作がシリーズ初体験となる新米生存者が、『L4D2』の体験版をプレイ。ドキドキのその模様をお伝えする！



担当編集A
ＦＰＳばかりをプレイするベテラン編集。得意技は斜め歩き。



担当ライターB
ゾンビ映画はよく見るが、本シリーズは未プレイのライター。

編集A（以下、A）：まず最初に『L4D2』をプレイした感想は？
ライターB（以下、B）：ゾンビをガンガン倒していくのはめちゃくちゃ気持ちいいですね！ しかもあの足の速さが某ゾンビ映画を彷彿とさせてくれて、ゾンビ映画好きとしちゃたまりません！ なんで前作をプレイしなかったんだって!!
A：ＦＰＳあまりやらないの？
B：そうなんですよ。でもこの作品って基本的に１人じゃないし、Co-opプレイでなんとかなるのはうれしいですね。おんぶに抱っこというわけじゃないんですが、上手い人にサポートしてもらえるので、安心してプレイできました。
A：最初はゾンビがいないからって、１人で突っ込んで死んだわけだが（笑）。
B：いやいや、だってゾンビがほんのちょっとしか見えなかったんですよ。そりゃ前にも出ますって（汗）。
A：そしてゾンビラッシュでやられてるんだもん。映画でも１人で行動＝死亡フラグじゃん。ゲームもそういうこと。
B：そういえば……（汗）。
A：ときに新登場した近接武器はどう？
B：フライパンしか使ってませんが、意外と楽しいですね。
A：囲まれたらこれで対処したいね。
B：あと、酸性の液体を吐くスピッターと、ジョッキーのコンビがヤバいですね。
A：どうヤバイの？
B：ジョッキーに誘導されて、スピッターが吐いた液体の場所に移動させられたりとか……。感染者ばかり特集能力があってズルイですよ！
A：うはぁ（汗）。そんなお前には、感染者になって人間を襲える対戦モードをオススメしておくよ。
B：ギャー、ゾンビになれるんなら死んでもいい！
A：マジで!? どんだけゾンビ好き！



▲本作で単独行動は厳禁！ あっという間にゾンビに囲まれて、そのまま昇天！

感染報告CASE2

宇宙(スペース)ゾンビ

DEAD SPACE EXTRACTION
デッドスペース エクストラクション

宇宙に進出した人類が、とある惑星で発掘した鉱石。それを発端に謎の宇宙ゾンビが出現!? クルーを襲い始める!!

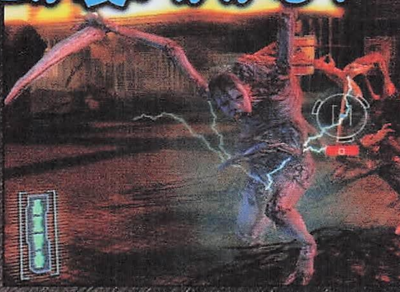


前代未聞の宇宙ゾンビに遭遇!!

感染報告の2例目は、衝撃的なグラフィックとゲーム性により海外で高く評価されたFPS『DEAD SPACE』の前日譚を描いたタイトルだ。ハードをWiiに移し、ガンSTGとなって生まれ変わった、本作の魅力を3つのポイントから検証していこう!!

形態 異形のゾンビが襲いかかる!

本作では、謎の生命体の能力によって人々の死体が次々とゾンビ化し、プレイヤーに襲いかかってくる。このゾンビは、人の形を維持しているものもあれば、腕や脚が伸び、人の原型すらとどめていないクリーチャーのようなものまでさまざま。もちろんゾンビの種類によって繰り出してくる攻撃方法も変化。遠距離から攻撃してくるゾンビもいるので、たとえ敵と離れていても、油断は禁物だ!



▲4本の腕を持つゾンビ。腕から発生した巨大な鋭いカマを使い、次々とプレイヤーに攻撃をしかけてくる。

弱点 すべてを潰すまで動き続けるタフなヤツら!

本シリーズのゾンビは、今まで相手にしてきたヤツらとは一味違う。ゾンビを倒す=頭を破壊するという常識がまったく通用しない! ヤツらを完全に倒すには、頭部でなく腕や脚といった個別の弱点をとにかく攻撃して、確実に動けなくするしかない!



▲Wiiリモコンの持ち方で攻撃が変化する武器を使い、ゾンビを倒せ!

死亡フラグ お約束な展開も見どころの1つ!

マーカーと呼ばれる鉱石の回収に向かった主人公たちは、謎の衝撃波に巻き込まれてしまう。閉鎖された宇宙空間でゾンビが次々と誕生していくなか、「集団行動からはずれ、単独で逃げ出したヤツは殺される」「味方のために犠牲になる」といった、おなじみの死亡フラグも満載だ。

1人で様子を見に行ったら



◀進行方向と反対側から助けを求める人の声が! 自分が様子を見てくるからお前らは先に進めと、クルーが提案してくる。

▶クルーと別れ、ひとしきり調査を終えたあとに戻ってくると、かつてのクルーがゾンビとなって襲いかかってくる!



やっぱりゾンビに!

ゾンビの感染源はコイツだ!

ネクロフライヤー



◀死体に取りつき、触手を脳にねじ込んでゾンビを増殖させていく。



▶発掘された鉱石の影響で人々が狂い始める。ゾンビとなる死体を増やすため、仲間を殺すものまで現れて……。

デッドスペース エクストラクション

Wii
■発売中(10月1日発売)
■エレクトロニック・アーツ
■¥6,090(税込) ■STG

総合ポイント………80

倒し方	■■■■■■■□□□
弱点	■■■□□□□□□□
形態	■■■■■■■■■■
出現数	■■■■■■■■□□
感染度	■■■■■■■■■■
脱出劇	■■■■■■■■■■
爽快感	■■■■■■■■□□
死亡フラグ	■■■■■■■■■■
グロ	■■■■■■■■■■
お笑い	■■■■□□□□□□

製品版プレイレポート

残虐表現があったっていいじゃない!

規制を守ってもここまでできる!

PS3やXbox 360、PCで発売された前作(日本ではレーティングの関係で未発売)の前日譚を描いた『デッドスペース エクストラクション』。前作はTPS(三人称視点シューティング)でしたが、本作では、敵を倒すと自動的にシーンが進んでいくレール型のガンSTGにゲームジャンルが変化しています。レール型になったので、「何かが出現しそうな場所は自分のペースでじっくり進んでいく」といったことはできませんが、そのぶんテンポのよさはアップ。ガンSTGとの相性がすこぶるよいWiiならではの直感的な操作で、攻撃にも集中できます。もちろん、本作ならではのグロテスク描写も健在。前作が日本で発売できなかった理由の1つは、「死体がゾンビになってしまわないようにあらかじめ破壊しておく」という、ゲームを構成する要素の1つが規制に引っ掛かってしまったからだという話があります。しかし本作では、ゾンビやクリーチャーは出るものの、人間の死体を相手にそういったことをすることはなくなりました。その代わり、敵の手足を破壊して動きを止める、といった前作同様に重要な要素は健在です。敵がゾンビだからということなのか、そのあたりは特に規制されることなく描かれていきます。ただし、前作の魅力(?)の1つだった、主人公の死に様(敵に上半身を丸飲みにされるといった、かなりドギツイ描写。しかもその演出がすべて終わるまでゲームオーバーにならないという、徹底っぷりがイカス)が今回はカットされているのが、唯一残念なところでした。ガンSTGならではのテンポのよさと、グロテスクなゾンビたちと戦っていく快感。スプラッター的な描写を楽しめる人は、ぜひプレイしてもらいたい1本です! (さく@結構どぎつい映像が盛り沢山なのに、Z指定じゃなくD指定なのは、相手がゾンビだから?)

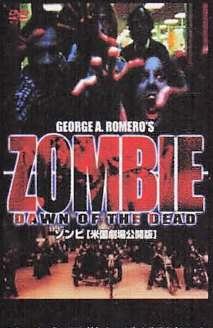


▲画面外からじわじわ敵が迫ってくる際に流れるサウンドが、ホラー映画っぽくてイイ!

ゾンビムービー一直線

思わずかぶりつきたくなる ゾンビ映画を紹介

ゾンビ映画に命を捧げたゾンビバカライターによるゾンビ映画の歴史と解説。仕事そっちのけで見続けたゾンビ映画のなかから、ゾンビゲーム好きにぜひとも見ていただきたい作品を紹介！



伝承に伝わるゾンビ

ゾンビ映画といえば、なにはなくともジョージ・A・ロメロの名前が浮かんでくるだろう。しかし、最初に世に出たゾンビ映画は、ロメロのデビュー作品である「ナイト・オブ・ザ・リビング・デッド」('68）の30年以上前に制作された「恐怖城」('32）だと言われている。ただしこの作品のメインとして描かれたのは、「魔人ドラキュラ」('31）でドラキュラ役を演じたベラ・ルゴシが扮する妖術師。ゾンビは、その妖術師が操る奴隷的存在として登場。この映画のゾンビは、いわゆる人々を襲う怪物としてではなく、ゾンビの原点――薬と秘術によって死体をよみがえらせて、労働力として使役するブードゥーゾンビとして描かれていた。また、ほかにもブードゥーゾンビを扱った作品として「ゾンビ伝説」('88）という映画もある。この作品は、「蛇と虹」（著：ウェイド・ディヴィス）というブードゥーゾンビについての研究をまとめたノンフィクションをもとに制作された映画で、ブードゥーの秘術について知ることもできる。

ロメロが生み出した新たなゾンビ

では、ロメロが生み出したゾンビとはどのようなものなのか。これは先にも書いた「ナイト・オブ・ザ・リビング・デッド」に登場するゾンビ（劇中ではゾンビとは言われていない）で存在が確立されていった。ロメロのゾンビは、ブードゥーゾンビにはない「頭を撃たれたら死亡する。人の肉を喰らい、ゾンビに噛まれた人間をゾンビへと変貌させる」といった特徴を持っているだけでなく、ゾンビ発生の原因となるものが、魔術のようなオカルト要素ではなく、地球に降り注ぐ未知の放射能ではないかという科学的要素が語られていた（ただし、あくまで放射能は可能性の1つであり、劇中でそれが原因とは明言されていない）。そして、前作から10年が経ち、ロメロのゾンビ映画第2弾「ゾンビ（原題：ドーン・オブ・ザ・デッド）」('78）が公開。閉鎖された巨大ショッピングモールを舞台に、死からよみがえり、人々を襲うリビング・デッド――ゾンビと、残された人々との死闘が描かれていく。そんなストーリーが展開するこの作品は、トム・サヴィーニの特殊メイクによるショッキングなゾンビの描写もさることながら、閉鎖空間に閉じ込められた人々の心理描写と社会風刺を織り交ぜた秀逸なストーリーも魅力的で、全世界で大ヒットを果たす。すなわち、世の中の人々に「ゾンビ」というモンスターを認識させた記念すべき作品なのである。



▶ゾンビ映画では、恐怖のほかに極限状態の人間の心理もよく描かれている。（「ゾンビ」より）

どの時代にも多く登場するゾンビフォロアー

数多くのクリエイターに影響を与えたロメロの「ゾンビ」。この作品が公開された翌年、イタリアで「サンゲリア」('79）という映画が登場する。この映画は、「ゾンビ」が持っていた残虐描写をさらに色濃くしたもので、「木片で目玉を突かれる」といったかなりエグい描写が描かれた。この作品以外にも、イタリアでは数々のスプラッター・ゾンビ映画が作られていき、「マカロニ・ウエスタン」ならぬ「マカロニ・ゾンビ」と言われるまでになった。また、「疾走するゾンビ」で有名な「ドーン・オブ・ザ・デッド」('04）は、「ゾンビ」のリメイクでありながら、オリジナル版とはまったく異なるゾンビ像を演出。ホラー映画から一転、サバイバルアクションといっても差し支えないほどの作品となっている。そのほかにも、ロメロの世界観を受け継ぎつつもゾンビ映画をコメディへと昇華させた「ショーン・オブ・ザ・デッド」('04）や「ゾンビーノ」('06）などの作品もゾンビ映画を語るうえでははずせない。「ショーン～」は「ゾンビ」をパロディにした作品で、イギリスで制作された映画だ。「ゾンビ」では、「生きているころの習慣」としてショッピングモールへ集まっていたゾンビたちだが、こちらの作品ではイギリスらしくパブへ集まるといったコメディが展開されていく。「ゾンビーノ」はゾンビをペットにすることができる首輪が発明された、パラレルワールドが舞台。ゾンビと一緒に外を歩く少年や、近所のおばさんをペットのゾンビが食べてしまい、「ごめんね」と謝りながらこっそり土に埋めてしまう子供などが登場する。世界観は異常だが、社会的風刺の強い作品で、ある意味ではロメロの影響を強く受けている作品ともいえるだろう。

ゲームから映画へ

サバイバルホラーの金字塔として、ゲームではこのジャンルの先駆け的存在である『バイオハザード』。この作品は2004年に映画化もされ、大ヒット。その後3部作まで制作された。ゲームの『バイオハザード』自体がロメロのゾンビ映画を意識して作られたといわれており、本作の映画化は、通常のゲーム～映画化の流れとは一味違う、逆輸入的な立ち位置のものとなった。90年代のホラー映画と言えば、サイコホラーやパニックホラーなどが主流を占め始めており、ゾンビ映画はどちらかというと下火の傾向が強かった。しかし、映画「バイオハザード」の大ヒット後に「ショーン～」や「ドーン～」といったゾンビ映画が公開。さらにロメロ自身がメガホンを取った、約20年ぶりとなるゾンビ映画第4弾「ランド・オブ・ザ・デッド」('05）が公開されるなど、再びゾンビブームの到来を予感させた。これは、1つのゾンビゲームがきっかけとなり、映画のジャンルの隆盛に影響を与えたといっても過言ではないだろう。『バイオハザード』以外のゾンビゲームが映画化された例としては、ガンSTG『ザ ハウス オブ ザ デッド』の映画化（2003年）もある。ゲーム画面を取り入れた斬新な表現方法に賛否両論はあるものの、ゾンビ映画ファンやゲームファンならば一度は見てほしい作品だ。

そして2008年。ロメロによるゾンビ映画第5弾「ダイアリー・オブ・ザ・デッド」が公開された。ホラー映画の撮影のために山奥を訪れていた学生たちは、ラジオから全世界で死者がよみがえっているとニュースを聞く。そして街に向かうと、そこにはゾンビがあふれていて…。「ゾンビ」と同様に、再びゾンビの発生から災害に巻き込まれていく様子を描いた本作は、全編を手持ちカメラで撮影したような主観映像で展開する。ネットに情報が氾濫する現代の危険性をも表現した、ロメロの新たなゾンビムービーを、ぜひ体験してほしい。

今月の一枚

Sounds of the Animal Kingdom / Brutal Truth



発売年：1997年
価格：¥2,100（税込）YSCY-1057
発売元：RELAPSE JAPAN
※現在国内盤で入手できるのは1997年発表のミニアルバム「Kill Trend Suicide」とのカップリングCDです。

INDEX

①Dementia (02:04)
②K.A.P. (01:23)
③Vision (00:49)
④Fucktoy (01:23)
⑤Jemenez Cricket (03:40)
⑥Soft Mind (01:04)
⑦Average People (02:18)
⑧Blue World (07:14)
⑨Callous (00:11)
⑩Fisting (01:19)
⑪Die Laughing (03:08)
⑫Dead Smart (03:05)
⑬Sympathy Kiss (04:54)
⑭Pork Farm (01:51)
⑮Promise (02:19)
⑯Foolish Bastard (01:09)
⑰Postulate Then Liberate (01:40)
⑱It's After The End Of The World (02:09)
⑲Machine Parts (04:22)
⑳4:20 (03:00)
㉑Unbaptized (03:22)
㉒Prey (21:50)

ゾンビと言えばデスメタル、グラインドコア！

電撃メタル本番前

コーナー縮小かと思ったら、初のカラー進出である。編集のノムさん、ありがとう！魂を込めてこのアルバムをレビューします。

■今回のレビュアー

RYU 年末に向けて肝臓強化に勤しむ某メーカー宣伝マン。今宵も行きますよ。

not 最近、会社の自販機にウコンの力が入荷。うれしー。闘う広告営業マン。

Blind 無慈悲な音楽がとにかく大好き。ビデオ屋でバイト中の現在無職。

RYU

ゾンビ好きも裸足で逃げ出す激昂の渦！

グラインドコアってのは、常人が耳にすれば笑い転げるか吐くかって音楽。でもコイツらの曲ってのは、構成力の妙で聴かせちゃうんですよ。ダン・リルカ恐るべし。久々にPreyを聴いて、いろいろリセット完了！

not

耳澄ませば 世界一美しいノイズ

激速、激重、咆哮。聴く人によっては雑音ととらえられる音楽だが、私にはこのうえなく心地よい。およそ10年以上前の作品とは思えないほど。ノイズが美しい調べを奏でる。すべてのメタル野郎に、この作品を捧ぐ！

Blind

魂がむせび、震える 完全無欠の音塊

現在入手できるミニアルバムとのカップリングCDには“Zombie”という曲があります。それはさておき、圧殺されそうになる重量級の音塊が、耳を抜け脳髄を直撃。完全なる世界に身を委ねることこそ俺達の救いだ。

おしょうさんとゾンビさん

上の「電撃メタル」では「ゾンビ=デスメタル！」という雰囲気ですが、ちょっと待てーい！「ゾンビ」といえばイタリアのプログレバンド・ゴブリンを語らずには死体も起きないってもんです。このゴブリン、映画「ゾンビ」の音楽を手がけたことで有名ですが……（次ページへ）

華麗なる死人たちの軌跡
ゾンビゲームの歴史
HISTRY OF ZOMBIE GAME

ここからは、ゾンビが登場するゲームのなかから、主なもの&担当ライターの記憶に残る名作を紹介しよう。さらに、こちらで勝手に決めた3大ゾンビゲームシリーズを特別枠で紹介！





主なゾンビゲーム歴史年表

1981年	『ウィザードリィ』(PC)	※1
1984年	『ハイドライド』(PC)	※2
1984年	『ザ・ブラックオニキス』(PC)	
1985年	『魔界村』(アーケード)	※3
1986年	『悪魔城ドラキュラ』(ファミコン)	※4
1987年	『ドラゴンクエストII』(ファミコン)	※5
1987年	『ゾンビハンター』(ファミコン)	※6
1987年	『死霊戦線』(MSX2)	
1988年	『イースII』(PC)	※7
1988年	『スプラッターハウス』(アーケード)	※8
1989年	『MOTHER』(ファミコン)	
1989年	『ビーストバスターズ』(アーケード)	
1990年	『マイケルジャクソンズ・ムーンウォーカー』(アーケード/メガドライブ)	※9
1990年	『トリオザパンチ』(アーケード)	
1992年	『アローンインザダーク』(PC)	
1992年	『真・女神転生』(スーパーファミコン)	※10
1992年	『ぷよぷよ』(アーケード)	※11
1992年	『ファイナルファンタジーV』(スーパーファミコン)	※12
1993年	『ナイトスラッシャーズ』(アーケード)	
1996年	『バイオハザード』(PS)	※13
1997年	『ザ ハウス オブ ザ デッド』(アーケード)	※14
1998年	『ゼルダの伝説 時のオカリナ』(ニンテンドウ64)	
1999年	『ゾンビリベンジ』(アーケード/DC)	
1999年	『デッド・オブ・ザ・ブレイン 1&2』(PCエンジン)	
2000年	『メタルスラッグ3』(アーケード)	
2004年	『THE お姉チャンバラ』(PS2)	
2006年	『THE ゾンビV.S.救急車』(PS2)	
2006年	『デッドライジング』(Xbox 360)	※15
2008年	『レフト4デッド』(PC/Xbox 360)	※16
2009年	『アンデッドナイツ』(PSP)	

「ちょっと、ゾンビゲームの歴史って……そんなのあるの？」。あったんです。輝かしいほどの歴史が。浅いような深いような、通してみれば何かが見えなくもないような、いや、見えました。いわば、ゾンビ成り上がり物語？　たとえば、ドラマなどで地道に活動を続けていた俳優が、ある1本の映画作品で、一躍世界的なスターになってしまうような。そう、映画「ダイ・ハード」で大ブレイクしたブルース・ウィリスのように。ちなみに「ウイルス」じゃなくて「ウィリス」ですよ。ゾンビゲームとウイルスは相性がいいみたいですけどね……。と、そんな寒い余談はさておいて、ここは左の年表を中心に、下でゆるーく作品を紹介するという構成です。まずは気楽に見てみて。

人に歴史アリ、ゾンビに歴史アリ、心に残るゾンビゲームピックアップ

■※1：『ウィザードリィ』(PC)
マーフィーズゴーストが有名ですが、通常のゾンビもいます。ちなみに1981年に発売されたのはPCのAppleII用のもの。日本版はメディアワークスと悪魔合体する前のアスキーの販売で1985年のことですね。「コンゴトモヨロシク」。

■※2：『ハイドライド』(PC)
物語の舞台・フェアリーランドの墓地に出現。1986年発売の『ハイドライドスペシャル』(ファミコン)にも登場します。ザコ敵です。

■※3：『魔界村』(アーケード)
カプコンゾンビゲーム第1弾！　とはいえ、ゾンビは完全にザコ敵でやられ役。まぁ、ずっとやられ役ですけど。

■※4：『悪魔城ドラキュラ』(ファミコン)
バンパイア・ハンターのシモン・ベルモンドさんにムチでしばかれる役として登場。ザコ敵です。

■※5：『ドラゴンクエストII』(ファミコン)
リビングデッド、グールとして登場。鳥山明先生に描いていただいているという点では出世作ともいえますが、それはほかのモンスターも同じです。

■※6：『ゾンビハンター』(ファミコン)
イェアー！　タイトルに"ゾンビ"という名詞が入りましたー！　……といっても、もともと、このソフトは同名のアイスクリームのプレゼント用景品として開発されたものです。これが後に商品化された、という経緯もありました。しかも、タイトルにうたうほどゾンビ色は強くないといいますか、どれがゾンビでしたか？　あ、そうそう、ゲーム中に手に入る「たべもの」がアイスっぽいのがやっぱり…。しょうがないですよね。

■※7：『イースII』(PC)
赤髪の冒険家、アドル・クリスティンさんに、半キャラずらしで倒される役として登場（ザコ敵です）。この戦闘方法ってけっこう新しかったですよね。

■※8：『スプラッターハウス』(アーケード)
デッドマン、ハンギングデッドなどのザコ敵で登場。主人公はアイスホッケーのマスクをかぶったリックさん。ゾンビ側としては、同士討ちという感も否めません。

■※9：『マイケルジャクソンズ・ムーンウォーカー』(アーケード/メガドライブ)
ザコ敵として墓場に出現します。ダンスで倒されたのは初めての経験。マイケルさんのご冥福をお祈りします。

■※10：『真・女神転生』(スーパーファミコン)
屍鬼として、ゾンビ、レディーゾンビなどたくさん登場します。「コンゴトモヨロシク」(2回目)。

■※11：『ぷよぷよ』(アーケード)
しがない腐乱死体ですがこんなカジュアル&ラブリーな作品に出ちゃっていいんでしょうか。そうそう、厳密にいうならこの作品の前に、コンパイルのMSX用ディスクステーション『魔導物語』に出ています。

■※12：『FFV』(スーパーファミコン)
「ゾンビブレス」などの敵の攻撃によりパーティキャラが状態異常を起こしゾンビ化します。ゾンビ化すると味方を攻撃してしまいます。さすがゾンビ化。

■※13：『バイオハザード』(PS)
ゾンビゲームの夜明け。詳細はP.235をご覧ください。

■※14：『ザ ハウス オブ ザ デッド』(アーケード)
マルチタレント。詳細はP.237をご覧ください。

■※15：『デッドライジング』(Xbox 360)
新境地。詳細はP.236をご覧ください。

■※16：『レフト4デッド』(PC/Xbox 360)
CO-OP。詳細はP.230をご覧ください。
こんなところまで読んでくれてありがとう！

腐乱死体コラム
最近のゾンビは意外と従順？ PSP『アンデッドナイツ』

ついに……ゾンビが主人公を努める日がやってきた！　それが『アンデッドナイツ』だ。主人公となるブラッド家の3人は、王に仕える騎士。王が王妃にたぶらかされているといさめたところ、なんと一族が皆殺しに!?　そんなことされて黙ってられるか！　……ってことで、自らアンデッドとなって復讐するという物語。このゲームでは、敵の兵士をアンデッド（ゾンビ）化してしもべにし、戦闘や障害物の破壊といった命令を出しながら進軍する。あるときは体を張って谷にゾンビの橋をかけたり、襲い来る巨大な敵にしがみつき動きを封じたりと、なにかにつけてゾンビがけなげに見えてくるゲームだ。また対戦も用意されており、相手にゾンビを投げつけ……うぅ、切ない……。



▲2人から4人で遊べるマルチプレイモードも搭載。2人で遊べる「アンデッドバトル」は、周囲にいるゾンビをつかんで相手に投げつけるというシュールなルール。

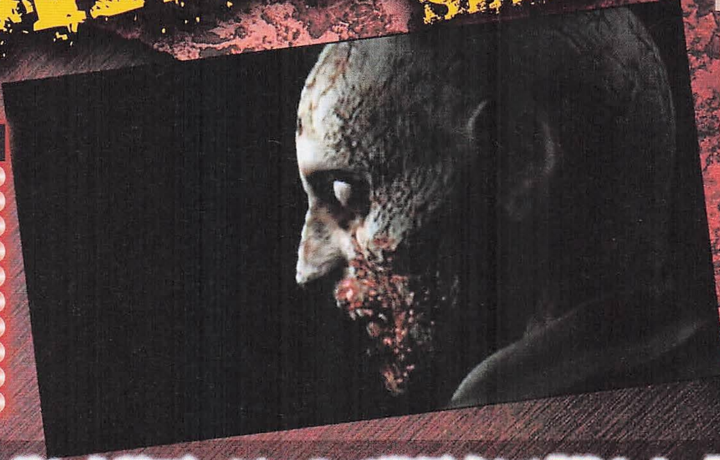
おしょうさんとゾンビさん
（続き）ダリオ・アルジェント監督（「ゾンビ」のプロデューサーでもあります）の「サスペリア」でも超印象的な曲を提供してますな。ゴブリンを知らなくても映画好きなら、あの「ラーラーラーラー」って曲を聴けば「あーあーあー！」となること確実！（文字だとゾンビみたい……）

王道ゾンビ
ホラーアクションの代名詞

BIOHAZARD SERIES

●バイオハザードシリーズ一覧

タイトル	対応ハード	オリジナル発売日
バイオハザード	PS、SSなど	1996年3月22日
バイオハザード2	PS、GCなど	1998年1月29日
バイオハザード3 LAST ESCAPE	PS、DCなど	1999年9月22日
バイオハザード CODE:Veronica	DC、PS2など	2000年2月3日
バイオハザード0	GC、Wii	2002年11月21日
バイオハザード アウトブレイク	PS2	2004年7月8日
バイオハザード4	GC、PS2など	2005年1月27日
バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ	Wii	2008年9月18日
バイオハザード5	PS3、Xbox 360	2009年3月5日
バイオハザード ダークサイド・クロニクルズ	Wii	2010年1月14日





サバイバルホラーというジャンルに光を当て、ゾンビを全面的に押し出した内容で、ゾンビゲームのターニングポイントとなった『バイオハザード』。今やシリーズ作も数多く作られ、映画化にもなった世界的なゾンビゲームといっても過言ではないだろう。ちなみに上の年表中の『4』『5』には、じつはゾンビは登場しない。立ちはだかる敵が変わっても、シリーズとおしてのゲーム的な魅力は損なわれず、支持され続ける本シリーズに、実はベースとなる作品があったことをご存知だろうか？

初動本数わずか十数万、口コミで世界中に感染した『バイオハザード』

「スウィート・ホーム」

故・伊丹十三監督の作品に「スウィート・ホーム」というホラー映画がある。物語はこうだ。間宮一郎というフレスコ画家の遺作を取材するために、彼の屋敷にテレビ局の取材スタッフ5人がやってくる。新たなフレスコ画を発見するといった収穫はあったが、取材を続けるうちに怪奇現象が起こり、スタッフが次々と命を落としていく。怪奇現象には、過去にこの屋敷で起こったある陰惨な事件が絡んでいた……。

この映画が公開された1989年、ファミコンで映画を題材にした同名タイトルのRPGが発売された。開発はカプコン。内容は、5人の取材スタッフが、悪霊の力により閉じ込められた屋敷から脱出する様を描いたサバイバルホラー。異なる特技を持った5人のうち3人を選び、順次入れ替えながらパーティを組む独自のシステム。死んだら復活しない。少ない色数のグラフィックでも十分怖い悪霊。……などなど、20年前の作品ながら、間違いなくホラーゲームの名作に数えられる1本だ。

意外な接点

ところで、なぜ『スウィート・ホーム』の話をしているかといえば、このゲームが『バイオハザード』のベースとなっているからだ。『スウィート・ホーム』のようなゲームを3Dで作るというテーマ＆ホラーをコンセプトに開発が進み、実際に『スウィート・ホーム』の開発者も加わっていたらしい。ドット絵のファミコンソフトと3DポリゴンのPSソフトにあった意外な接点。ベースとして引き継がれたのは、もちろん見た目うんぬんではなく、開発中に培われた恐怖を感じさせるためのアイデアなのだろう。



◀『3』まではT-ウイルス関連で人間がゾンビになる。

『バイオハザード』の怖さ

『バイオハザード』シリーズは、ナンバリングタイトルでいうと、『3』までのシリーズと、『4』以降のシリーズで大きく分けることができる。すなわち、物語にアンブレラという企業が大きく関わってくるか否かだ。それによって、敵も変わるので、このページでは、『0』～『3』を中心に触れていこうと思う。

『バイオハザード』で感じる怖さは、程度に差こそあれ、肝試しやホラーハウスに近いと言える。どこにゾンビがいるかわからない。どこからゾンビが現れるかわからない。暗闇の向こう、曲がり角の向こう、ドアの向こうに何かがいるかもしれない……。何者かが目の前に急に現れるような直接的な怖さに加え、自分の想像力が生み出す恐怖も盛り込んで、『バイオ』は極上の肝試しゲームになっている。夜間に不気味な洋館（や街など）をゾンビの出現に怯えながら探索する心細さ。これは『0』～『3』の開始時からずっとつきまとう恐怖感だ。さらに、固定された視点から描かれる狭い視野。扉を開けたときに入るローディングの微妙な間。そして移動先の部屋に対する不安。限られた弾薬。限られた回復薬（ハーブ）。姿が見えない状態でのゾンビのうめき声。不気味なBGM。突然ガラスを割って飛び込んでくる敵。断片的な情報から得られる狂気の世界。その世界に飛び込んでしまったという認識。底の知れない悪意。嫌悪感を抱く攻撃。血。醜悪な外見のクリーチャー。追いかけてくる追跡者（Nemesis）。仲間の死。仲間の裏切り。……など、『バイオ』は大小含めてさまざまな恐怖から構成されている。今回の特集で取り上げたゾンビゲームのなかでは『バイオ』シリーズはシリアス作品の部類でも上位に入る。全編にわたって強いられる緊張感がゲームのおもしろさを引き出し、その緊張感に緩急をつけることでメリハリを効かせている。

ここまでの大作シリーズとなった『バイオハザード』。世界中の人に同じ恐怖を植え付け、ゾンビを全面的にフィーチャーしたという点ではゾンビゲームの開祖と言ってもいいのではないだろうか。



◀『0』ではコンピュータ操作キャラとの協力プレイも実現。

腐乱死体コラム 各ハードで進化を続ける『バイオハザード』シリーズ

1996年にPSで1作目が発売されて以来、『バイオハザード』はリメイクやさまざまなハードへの移植が行われてきた。敵・アイテムの配置などを変え、翌年に発売された『ディレクターズカット』。さらにその翌年にはPS用コントローラ「デュアルショック」に対応した『デュアルショックバージョン』の発売。2002年には、グラフィックを始めとして内容を全面的にリメイクした『biohazard』がGCで発売された（タイトル表記が小文字になっている）。2006年にはワイヤレス通信で対戦や協力プレイができる機能も盛り込んだDS版『Deadly Silence』が登場。昨年には『biohazard』のWiiへの移植も行われ、各世代のいずれかのハードでシリーズが遊べるようになっている。そのたびに改良や新要素が追加。旧作でありながら進化し続けているタイトルなのだ。



◀10年以上の間にグレードアップやリメイクがされてきたのは、それだけ人を惹きつけている証。

おしょうさんとゾンビさん 最近は映画でもゲームでも、「頭を撃てば倒せる」「動きが遅い」といったゾンビの常識が通用しなかったりします。映画「ドーン・オブ・ザ・デッド（リメイク版）」でも、ゾンビが全力疾走してましたからなー。ということで、P.236～237では常識破りのゾンビを2つ紹介。

「物量の恐怖」と「人間の狂気」に微エロとギャグをトッピング

ゾンビ=映画？　ゾンビ=ゲーム？

「ナイト・オブ・ザ・リビングデッド」「ゾンビ」「死霊のはらわた」「バタリアン」「サンゲリア」「28日後」「ランド・オブ・ザ・デッド」、そしてゲームを元にした「バイオハザード」「ザ ハウス オブ ザ デッド」。ゾンビ映画の歴史は約40年。多くの監督によって、さまざまな恐怖が描かれてきた。ほとんどはシリアスな内容だが、なかにはパロディ色の強い作品もある。動きがノロいタイプのゾンビは、いじりやすいのか、意外に笑いと結びつくことが多い。脅威の対象であるはずなのに、ちょっとナメられている。ゾンビはそんなモンスターであるようにも思う。“ゾンビ=映画”という方がいる一方で、“ゾンビ=ゲーム”という方、また、最近の映画で描かれている“速いタイプのゾンビ”しかなじみがないという方もいるだろう。本作のゾンビは“ノロいタイプ”。古きよきゾンビ映画を知らない方に、そのテイストも味わわせてくれる。また、ゾンビをおちょくるようなお笑い要素もあり、ゾンビの魅力を存分に味わえる1本だ。それではさっそく本作の注目ポイントについて1つずつ紹介していこう。

マシンパワーをゾンビに！

ゾンビ映画で怖いのはたくさんのゾンビにじわじわ包囲されていくところだ。銃で撃ったり、角材で殴っても、ほかのゾンビが近づいてくる。1体ずつ相手にしていては意味がないと思えるような物量。これが再現できれば、ゲームも怖くなりそうだが、これまではハードの性能的な制約があった。だがXbox 360というハードの性能もあって、本作では画面を覆い尽くすほどゾンビが登場する。物語の舞台となるウィラメッテの町の人口は53,594人。町の住人ほとんどがゾンビ化してこのモールで集会を開いている、と思えるほどのゾンビパラダイスだ。

サバイバルとはこういうこと

これほど大量のゾンビがいれば、当然強力な武器がほしくなるが、このゲームにはほとんど登場しない。だが、それが本作のいいところなのだ。カメラ1つでショッピングモールに来た主人公のフランクが、モール内の道具を駆使してゾンビと戦う。その自由度の高さがこのゲームのウリとなっているわけだ。日用品ばかりを武器に使うので、まじめに戦っていても、そうは見えない場面にたびたび遭遇し、それが笑いを誘う。ゴルフクラブでボールをゾンビにぶつけるとか、皿を手裏剣のように投げるなど、アイテムごとに攻撃法は違う。何かおかしな攻撃をしてくれないかと、いろんなアイテムを探し、試す過程も楽しい。なかでもロックマン関係のオモチャは見た目にもおもしろいものが多い。

ジャーナリストとゲームシステム

フランクはヘリコプターが迎えに来る72時間後まで、ゾンビだらけのモールで生き残りながら取材を続ける。生存者がいると聞けば救助に向かい、話を聞き、写真に収めていく。モール内のいたるところにゾンビがいるため、グズグズしていると生存者がゾンビの餌食になってしまうのだ。フランクのカメラは、生存者の再会といった劇的な場面の撮影以外に、お色気写真の撮影にも使える。女性キャラクターの顔、胸、下腹部周辺を写真に収めると、「エロティカ」というカテゴリーの写真が撮れる。こういったお遊び要素があるのも本作の魅力だ。

ゾンビも怖いが人間も怖い

本作のボスキャラはゾンビではなく人間だ。ゾンビが溢れ出すという異常事態に気が触れてしまった者、怪しげな儀式を行なうカルト教団、なんらかの思惑により主人公を敵対視してくる者が、呼応するかのように一斉に動き出す。まともとは言えない状態になってしまった人はゾンビ以上に怖い。このあたりの人間の怖さも本作は見事に描いている。ゾンビだらけのモール内、非日常に包まれた空間で、ようやく出会えたのが人間だったからといって必ずしも安心はできない。そういったイカれたキャラクターの存在が、本作の恐怖に拍車をかけている。ゾンビゲームでありながら、ゾンビの恐怖と同じぐらい極限状態の人間模様を描いた作品。自由度が高く、お笑いやエロスの要素も入ったサバイバルアクション。カプコンが導いた『バイオハザード』とは違うゾンビゲームの新解釈。それが『デッドライジング』だ。



◀地獄と化したモール。よい写真ばかりが撮れるわけではない。

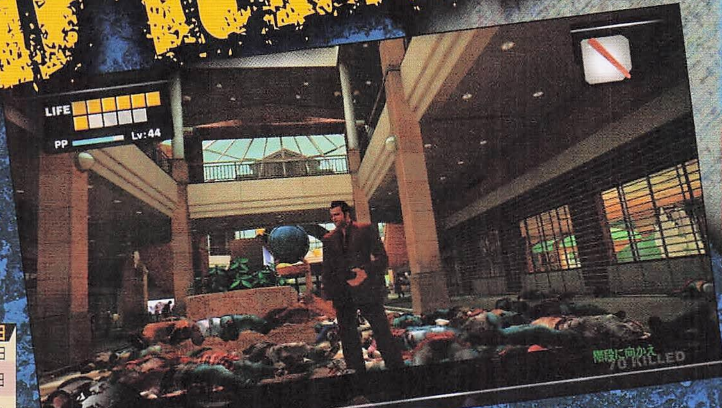
腐乱死体コラム　Wii版『デッドライジング』と続編の『デッドライジング2』

しばらく関連情報がなかった本作だが、今年になってWii版の発売、そして待望の『2』の発表と、にわかにあわただしくなってきた。『2』は“ゾンビと戦うゲーム”を放映するTV番組の出演を決めた、チャックが主人公。思わず映画「バトルランナー」やゲーム『スマッシュT.V.』を思い浮かべてしまうが、この2作は人間狩りがテーマ。『2』はゾンビが相手なので、躊躇なく戦えそう。だが、ゾンビに人権を求めるステイシーという女性キャラクターが登場することで、彼女がどのように物語に絡んでくるかが気になるところ。この先は続報に期待したいが発売日も未定なのでXbox 360版をクリアしたらWii版のプレイをおすすめしたい。写真撮影の要素はないが、Wiiリモコンを使ったシューティングの要素を強化してあるので、違った感覚で遊べること請け合いだ。



◀Wii版は、銃の照準合わせのほか、バット、ゴルフクラブなどのスイングにもWiiリモコンを使う。

ゾンビだらけのパラダイスアクション
DEAD RISING SERIES



総合ポイント	73
倒し方	■■■■■■■■■■
弱点	■■■■■■□□□□
形態	■■□□□□□□□□
出現数	■■■■■■■■■■
感染度	■■■■■■■■■□
脱出劇	■■■■■□□□□□
爽快感	■■■■■■■■□□
死亡フラグ	■■■■■■□□□□
グロ	■■■■■■■□□□
お笑い	■■■■■■■■■■

メーカーが掲げる本作のジャンルはゾンビパラダイスアクション。“パラダイス”とはもちろん、ゾンビにとってのもの。本作は無防備に近い状態で多数の敵に囲まれる恐怖感が味わえる。ゾンビゲームの老舗・カプコンが導き出した『バイオハザード』とは違うゾンビゲームの解。その答えを紐解いてみよう。

●デッドライジングシリーズ一覧

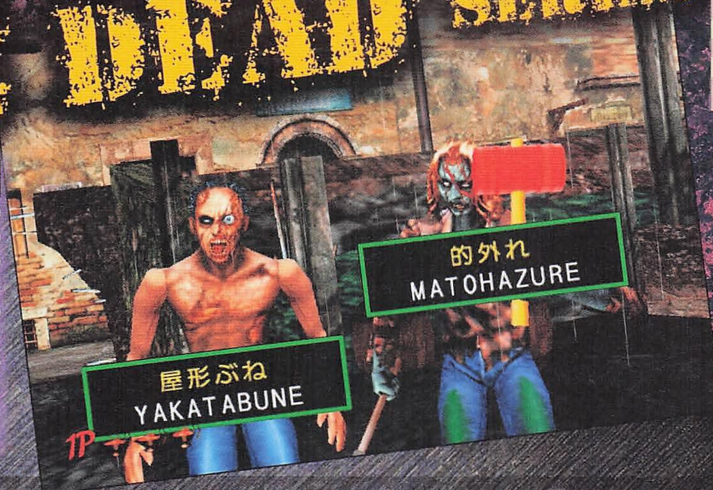
タイトル	対応ハード	オリジナル発売日
デッドライジング	Xbox 360	2006年9月28日
デッドライジング ゾンビのいけにえ	Wii	2009年2月19日
デッドライジング2	PS3, Xbox 360 PC	発売日未定

おしょうさんとゾンビさん　「デイ・オブ・ザ・デッド（邦題：死霊のえじき）」……ゾンビ3部作の3作目で、08年にもリメイク。本作では、学習する（？）ゾンビ、バブ君が出てきます。ラストで銃を撃つバブ君には、ある意味感動を覚えること必至。ゾンビ+銃といえば「ゾンビ・コップ」もそうか（笑）

ゾンビを撃つ！ ゾンビで学ぶ！ ゾンビバラエティ！

THE HOUSE OF THE DEAD SERIES





●ザ ハウス オブ ザ デッドシリーズ一覧

タイトル	対応ハード	オリジナル発売日
THE HOUSE OF THE DEAD	AC、SSなど	1996年
THE HOUSE OF THE DEAD 2	AC、DCなど	1998年
THE HOUSE OF THE DEAD Ⅲ	AC、XBOXなど	2002年
THE HOUSE OF THE DEAD 4	AC	2005年
THE HOUSE OF THE DEAD 4 スペシャル	AC	2006年
愛されるより愛シタイ ~THE HOUSE OF THE DEAD EX~	AC	2009年
THE HOUSE OF THE DEAD Overkill	Wii	2009年9月17日
THE TYPING OF THE DEAD シリーズ	AC、DCなど	2000年
THE PINBALL OF THE DEAD	GB	2002年7月4日
ゾンビ式 英語力蘇生術 ENGLISH OF THE DEAD	DS	2008年5月29日

バラエティに富んだゾンビゲームの筆頭として挙がるのが『HOD』シリーズ。1996年の登場以来、10年以上親しまれている人気シリーズだが、STGというジャンルに留まっていない点に注目してほしい！　誰がタイピングゲームになると想像できただろうか？　誰がピンボールになると予見できただろうか？　誰が英語学習ソフトに……と、いい意味で予想を裏切ってきた本作の魅力に迫る。

「3Dガンシューティング」というよりも『HOD』というジャンル

余裕を感じさせるシリーズ展開

マッドサイエンティストと化した遺伝学者・Dr.キュリアン。彼が生み出したゾンビだらけの洋館を中心に物語が展開するのが『HOD1』だ。キュリアンの助手を努める恋人からの連絡が途絶えたことを不審に思い、国際諜報機関AMSの諜報員であるトーマス・ローガンは「G」と名乗るパートナーとともに洋館へと向かう。シリーズの物語はここから始まり、13年たった今も続いている。この間にさまざまな作品が発売されたわけだが、これらは大きく3つに分類することができる。

分類1:ストーリー中心のタイトル群

1つめはナンバリングタイトルに『Over Kill』(以降『OK』)を含めた、物語につながりがあるタイトルだ。時系列は『OK』が一番古く、次いで『1』『2』『4』『4SP』『Ⅲ』と続く。『OK』の1990年から『Ⅲ』の2019年まで約30年の開きがある。Gやローガンは『Ⅲ』でも現役だが、ローガンの娘・リサとキュリアンの息子・ロイも主人公として登場。時間の経過や世代交代を感じさせるだけでなく、敵対していた男たちの娘と息子がともに戦うという、いい話になっている。「ドラゴンボール」でいうなら、孫悟飯とトランクスみたいな。

さて、13年の間にゲームシステムも少しずつ変わった。『2』のリロードは、画面外にコントローラを向ける方式に変更、『Ⅲ』の初期装備はショットガンでゾンビへの追い討ちが可能……という具合に、より爽快感が味わえる方向へと改良されてきた。『4』では絡んできたゾンビを振りほどく操作が加わっていたり、コントローラを振るだけでリロードできるようになっている。これらの操作は『OK』へ引き継がれ、さらに『OK』ではシリーズで初めて銃の購入、交換、強化ができるようになっている。ガンシューティングは敵の出現パターンを覚えることが重要になるが、銃の交換と強化という要素が加わったことで、強力な銃でやたらと撃ちまくる、ラフな遊び方もできるようになった。2人プレイ時にはそれぞれ違う銃を装備できるので、ゲームの進め方に幅ができたのは特筆すべき点であろう。

分類2:別ジャンルの作品

2つめは分類1の派生作品。そのなかでも衝撃的だったのは『THE TYPING OF THE DEAD』(以降『TOD』)の発売だ。本家『HOD』はシリアスめの物語と2人の諜報員の存在、これに加えてゾンビの部位欠損の描写が当時話題になったこともあり、笑いとは縁遠い存在と思われていた。が、『TOD』はそんなイメージを軽く跳び超えた。諜報員はスーツ姿で首からPC用のキーボードをかけ、背中にはDCとおぼしき機械を背負い、ゾンビに立ち向かう。ゾンビはおどろおどろしいままなので、戦闘スタイルのみがおバカになった格好だ。しかも、今にも襲い掛かろうとするゾンビを前に「BURANOHOKKUHAKOINOTIENOWA(ブラのホックは恋の知恵の輪)」といった、これまた緊張感のない（でもおもしろい）文章や単語をビシビシ入力していかなければ死んでしまう。オリジナルとは雰囲気がまったく違うが、この作品が『HOD』の幅を広げ、お笑いもアリという印象を植え付けるきっかけとなったのではないだろうか。なお、実用ソフトへの展開はタイピングだけでなく、DS用の英語学習ソフト『ゾンビ式英語力蘇生術』という形でも実を結ぶことに。余談だが、DC用ソフトに『TYPING OF THE DATE』という恋愛をモチーフにしたタイピングゲームがある。原作を意識したネーミングになっているだけで、別にゾンビとデートをするわけではないが、こういった影響力もあるソフトなのだ。

派生作品のもう1つはGBA用のピンボールソフト『PINBALL OF THE DEAD』。このあたりから、ジャンル的にはなんでもいけそうな雰囲気になってきていた(笑)。といっても奇をてらっただけのソフトではなく、フィールド上を徘徊するゾンビに玉をぶつけて倒せるなど、ピンボールならではのギミックを多数盛り込んでいる。

分類3：番外編となる作品

3つめは、番外編となる作品で今年アーケードに登場した『愛されるより愛シタイ　THE HOUSE OF THE DEAD EX』という作品。操作にはガンコントローラとフットペダルを使う。内容はキュリアン博士に作られた男ゾンビのゾビオと女ゾンビのゾビコが恋に落ち、研究所から脱出、逃避行をするアクションゲーム。設定からおわかりかと思うが、完全にコミカルな作品で、ゾンビの絵柄もポップでかわいらしくなっている。ゾンビボールを使った「ゾンビボウリング」、モンゴルから来た横綱と取り組む「大相撲ゾンビ場所」など、ゾンビを使ったさまざまなゲームをクリアし、逃避行を成功させるのが目的。　……というように、ジャンルも内容も違う、幅広い展開ができるのも、本編が確固たる地位を築いているからこそ。シューティング以外のジャンルからも入っていける懐の深さを持ったタイトル、それが『HOD』なのだ。

腐乱死体コラム　『Over Kill』で極まった『HOD』のB級映画感

『OK』は全編が映画を意識した作りになっている。ゲーム映像は映画のフィルムを模しており、ホコリやスクラッチ傷まで再現しているため、絶えずノイズがチラチラと表示される。ほかにも、各ステージに予告となるポスターが用意されていたり、ハデなナレーションもある。極めつけは、ある重要な場面で「MISSING REEL」と表示され、物語が一部カットされてしまう点だ。これらの演出は“グラインドハウス映画”をマネたもの。60年代後半から80年ぐらいまでアメリカの都市部にあった場末の映画館、通称グラインドハウスと呼ばれた場所で上映された、エロ・グロ・ナンセンス系のB級映画のようなつくりにしているのだ。ロバート・ロドリゲス監督の「プラネット・テラー」は、映画で同じ試みをしている作品。興味のある方はぜひご覧いただきたい。もちろんゾンビも登場する。



◀オーバーキル(やり過ぎ)というだけあって、演出は徹底している。グロい描写もあるが、実はCEROのD区分。

おしょうさんとゾンビさん　「サンゲリア」……なんと水中でサメと格闘するゾンビが登場。意志がないはずのゾンビですが、さすがにサメ相手だと逃げ腰です。最後はサメに食べられ昇天（2度目）。あとは「映画そのものが常識破り」といえば、ピーター・ジャクソンの「ブレインデッド」ですかね。必見です。



いつでも今日が、
いちばん楽しい日。
「よつばと!」あずまきよひこ
最新コミックス⑨巻 2009年11月27日(金)発売
定価￥630 ※価格は税込(5%)です。©KIYOHIKO AZUMA/YOTUBA SUTAZIO







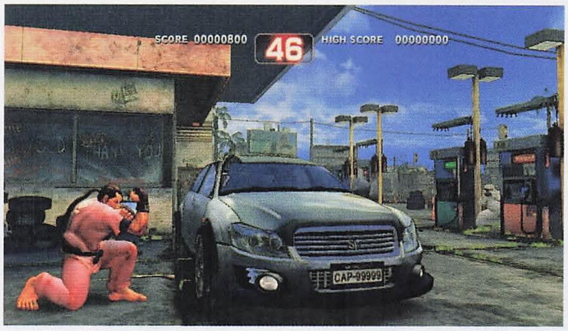












新作 PREVIEW

今月も新作が盛りだくさん!! 気になるタイトル、見逃しているタイトルはないか、ココでチェック!!

P.240 **ゼルダの伝説**
大地の汽笛

P.241 **ファンタシースターポータブル2**

P.242 **バーストエラー**
イブ・ザ・ファースト(burst error EVE The 1st.)

P.243 **無限のフロンティアEXCEED**
スーパーロボット大戦OGサーガ

P.244 **ユグドラ・ユニゾン**
〜聖剣武勇伝〜

P.245 **TATSUNOKO VS. CAPCOM**
ULTIMATE-STARS

P.246 **桃太郎電鉄2010**
戦国・維新のヒーロー大集合!の巻

P.247 **スーパーストリートファイターⅣ**

P.248 **GOD EATER**(ゴッドイーター)

P.250 **MASSIVE ACTION GAME**(MAG)

P.252 **ラ・ピュセル†ラグナロック**

P.254 **剣闘士**
グラディエーター ビギンズ

ほか、24タイトル

DS ゼルダの伝説 大地の汽笛

2009年12月23日発売予定	¥4,800(税込)			ACT 冒険 謎解	
ジャンル	A・AVG(ペンアクションアドベンチャー)	メーカー	任天堂	備　考	プレイ人数:1〜4人



ストーリー1 機関士になるための最終試験とは!?

見習い機関士のリンクは、国の正式な機関士になるためハイラル城へ向かう。城への道のりは最終試験でもあり、ほかの汽車とぶつからないように速度を調節しながら進む必要がある。城に到着すれば晴れて機関士に。



今度の『ゼルダの伝説』はリンクが機関士に!?

タッチペンによるアクションで数々の謎を解いていく、DS版『ゼルダの伝説』シリーズの新作が登場！　前作の船に続いて、本作では汽車が登場！　フィールド上に張りめぐらされた線路の上で汽車を走らせて、冒険の旅へと出発しよう。今回は1カ月後に迫った発売日に向けて、2つのストーリーをチェックしていく！

ストーリー2 ゼルダ姫の依頼でハイラル城を脱出!!

ゼルダ姫

ハイラル国のお姫さま。ハイラル城に住んでおり、キマロキ大臣から外出を禁じられている。

「神の塔に行きたい」というお願いを聞いたリンクは、ゼルダ姫を連れてハイラル城をこっそり抜け出すことに。タッチペンでゼルダ姫を動かしたり、画面左下の顔アイコンでカメラを切り替えたりしながら、見張りをしている兵士の目を盗んで城を脱出しよう！





リンク

モヨリ村に住む勇敢な少年。師匠シロクニのもとで、正式な機関士になることを夢見ている。

おなじみのアクションで謎を解け!!

シリーズのおもしろさを支えるのは、基本となるアクションによる巧妙な“謎解き”。剣を振って敵を倒したり、物を押し引きして移動させたりする、おなじみのアクションは健在。思わずのめり込んでしまう謎解きを体感してみよう。



▲手にしている剣で立ちふさがる敵を倒しながら、ダンジョンを進んで行こう。



▲重い石を引いて、ある場所まで動かすと、ふさがっていた道が開放される!?



早期購入特典 羽根ペン型の透明タッチペンがついてくる！

早期購入特典として、ルビー型のケースに入った、羽根ペン型の透明なオリジナルタッチペンが付属する。数量限定なので欲しい人はお早めに！



◀透明なのでタッチペンで画面が見にくくならない。

PSP ファンタシースターポータブル2

12月3日発売予定	UMD版：¥5,040（税込）／ダウンロード版：¥4,500（税込）		ACT SF 協力
ジャンル	RPG	メーカー セガ	備考 プレイ人数：1～4人／オンライン対応

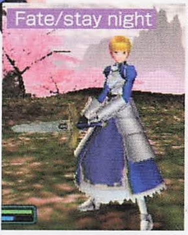


発売まであと少し！『PSP2』の魅力を総まとめ！

2008年に発売されたRPG『ファンタシースターポータブル』の続編がついに登場！　ミッションやアイテムの数が多くなり、さまざまなコラボレーションが企画されているなど、前作よりも大幅に進化している。今回は発売直前ということで、体験版のプレイレポートや追加された内容をピックアップしてお届け！



▲パートナー以外に、マイルームグッズにもなっている。



◀セイバー、アーチャーの服やエクスカリバーが武器として登場。



◀各キャラクターのプラグスーツとロンギヌスの槍がスピアに！



◀ミクのコスチュームのほかに、ネギの形をした武器が使える!?

POINT 1 武器や必殺技が増え、さらにバトルが熱く!!

新たなカテゴリーとして「シールド」が追加され、グラフィックが新しい武器も多く登場！　また、バトルでは緊急回避とガードができるようになり、ヒューマンとニューマンには「ミラージュブラスト」という必殺技が追加され、戦略性がアップ！









▲ビーストの「ナノブラスト」やキャストの「SUVウェポン」にも新しい技が追加されているので、要チェックだ！

POINT 2 インターネットマルチモードで全国のプレイヤーと遊べる！

アドホックモードを利用したマルチプレイ以外に、無線LANに接続できる環境があれば、遠く離れたプレイヤーともマルチプレイができるインターネットマルチモードも搭載。本作からチャットも可能になり、意思疎通ができるようになっている。なお、インターネットマルチモードは無料（プロバイダー費用、通信費は除く）で、利用するには「リトルウィングライセンス（※2）」を取得する必要がある。



▲マルチモードのミッションは出現するモンスターが強力なため、友だちと協力しながら進んでいこう！



▶カタパルトチェイスなど、対戦ミッションも遊べる総合成績によって選べるバトルミッションが増加！


▲ロビーでチャットをしたり、ロビーアクションをして交流するのもアリだ！

体験版プレイリポート！

■まずはじっくりキャラクタークリエイト！

みなさまこんにちは！　電撃PSで『ファンタシースター』シリーズの攻略を扱っている「電撃警備保障PS支部」メンバーのCerenです！　今回、すでに公式サイトで配信されているスペシャル体験版のプレイレポートをお送りしたいと思います。まずは、キャラクタークリエイトから始めるわけですが、これが結構悩んじゃう人が多いのではないでしょうか？　顔つき、髪型、声、身長など細かい部分まで設定できるので、自分の理想のキャラクターを作れちゃうわけです。あとで気に入らない部分がでてきてもエステで変更できるので（お金がかかりますが）、パパッと決めちゃうのもアリです！　前作より髪型の種類が増え、鮮やかな色も設定できるのでどうしようかと悩みまくった挙句、前作とあまり変わらない見た目に（笑）。

■ストーリーモードで操作に慣れよう

体験版では第1章までプレイ可能で、戦闘の仕方などチュートリアル中心のつくりになっています。前作よりもていねいに説明してくれるため、シリーズが初めての人でもすぐに慣れるかと思います！　攻撃するのに夢中で緊急回避やガードをすっかり忘れていましたが（汗）。サクッとクリアしてイベント発生。チェルシーさんのセリフに妙なひっかかりを覚えた、私は心が汚れているのでしょうか（笑）？　まぁ、それは置いておいて。第1章が終了するとマイルームが使用できるほか、自由にロビーが移動できるように。ロビーはすべて1つのエリアとして繋がっているので、移動は快適。体験版では利用できない施設もあったので、実際はもっと便利なのでしょうね。



◀カフェのアイテムトレーダーでは、グレードB以下の武器や防具がトレードできる（レアアイテムを除く）。



▶エステでは、キャラクタークリエイト時に選べない髪形も用意されている。この髪型は……初音ミク用？

■バトルミッションで対戦プレイ！

本作から協力プレイだけでなく、対戦プレイもできるということでバトルミッション「カタパルトジャンプ」を編集・モリTと2人でプレイしてみました～。このミッションはパーティを2チームに分けて、陣取り合戦で対戦するというもの。お互いルールを読み終わるとカウントが始まりゲームスタート！　とりあえず自分の陣地に近い場所から占拠し、中央でかち合いガチンコ勝負に！　攻撃を受けて回復しようかと思う前にやられて、自分の陣地に戻されちゃいました……。ある程度時間が経過してカタパルトが追加されたり、倒すとポイントが入るモンスターが出現し始めた頃にはやや私のほうが優勢に。しかし、最後の1分で入手ポイントが2倍になるチャンスタイムが発生！　ポイントの動きが激しくなり、どちらが勝つかわからないくらい白熱してました！　で、結果は……4248対4348と僅差でモリTの勝利！　うーん、くやしいから今度もう一度挑戦状をたたきつけにいこう……。さてさて、そろそろプレイリポートは終わりになりますが、まだまだぜんぜん書き切れていない要素がたくさん！　体験版とは思えないボリュームで、かなりおもしろいのでぜひぜひプレイしてみて下さいね！



◀相手を倒す、陣地を占拠、モンスターを倒すという行動をとるとポイントを入手できる。

電撃警備保障 PS支部もよろしく！

今回プレイリポートを書いたCerenも所属している「電撃警備保障PS支部」。電撃PSで『ファンタシースター』シリーズに関する攻略を行っているチームだが、電撃オンラインでも『ファンタシースター』シリーズのプレイ日記を週1回くらいのペースで更新中！　リーダーのえびを中心に『PSP2』の新情報やプレイした感想などを書きつづっているので、こちらもチェック！（http://dps.dengeki.com/psu/）

PSP バーストエラー イブ・ザ・ファースト
(burst error EVE The 1st.)

2010年3月発売予定	¥6,090(税込)			謎解	
ジャンル	AVG(マルチサイトタイプアドベンチャー)	メーカー	角川書店	備考	プレイ人数:1人用

しがない私立探偵 天城小次郎 Amagi Kojirou
CV:杉田智和



冴えた推理と行動力で、探偵業界で一目おかれていた男。今は港の倉庫街で個人事務所をひっそり構えている。褐色の肌と流れるような金髪の少女との出会いが、彼の運命を変えていく。

天城小次郎、法条まりなという2人の主人公をチェンジしながらシナリオを進め、互いの選択がもう一方の行動に影響を与える「マルチサイトシステム」を採用。最終的には2つの異なる事件が、1つの事件へ収束していく……。そんな革新的な演出で、多くのファンを生んだAVG『EVE burst error』。初代PC版の誕生から15周年を迎える2010年、新生『EVE』としてPSPで生まれ変わる!



▲オリジナル版の『EVE』をベースに、キャラクターデザインやキャストなどを一新した意欲作!

▼小次郎が出会う少女の名はプリシア。緑と青の瞳を持つ活発で明るい少女だ。



PSP版注目要素!

オリジナル版から大きく姿を変え、話題性タップリのPSP版。ここでは変更点の注目要素をピックアップ!

1 コマンド選択AVGからノベルタイプのAVGに!

本作の一番大きな変更点は、コマンド選択の「行動選択型AVG」から「ノベル型AVG」へと変更されたこと。だが『EVE』の象徴である、2つのシナリオが交錯(クロス)する「マルチサイトシステム」は健在だ。

2 設定部分を大幅に変更し、より深いシナリオに!

もう1つの変更点は、キャラクター設定の変更だ。小次郎とまりなの設定はほぼ変わらないが、サブキャラクターの設定はシナリオの展開に合わせて違和感のない形へと修正。さらに新キャラクターも登場する。

『EVE』15th Anniversary

伝説の始まりを今、リバイバル!

SYSTEM システム

2人の主人公のシナリオがクロスしながら進む!

本作の「マルチサイトシステム」とは、小次郎とまりなの行動が互いに影響を与え、その結果シナリオが進んでいくというものだ。



サイトチェンジ



▲序盤は異なる事件を追う2人だが、例えばまりなサイトでとある仕掛けに行き詰まったら、小次郎サイトへサイトチェンジ。

◀そして、小次郎サイトで特定の行動を取ると、まりなサイトで解けなかった仕掛けを解けるようになる。その結果、シナリオを先へ進められるという仕組みだ。



▲父親が駐日大使という公人のため、テロリストに命を狙われている真弥子。まりなは彼女の身の安全を考え、交流を深める意味でも真弥子を自宅へ誘う。

History of EVE 多くの続編を生んだ名シリーズ

続編が4本も発売され(リメイクや移植も多数あり)、人気の高さが伺える『EVE』シリーズ。15年の節目にふさわしいリメイクに期待!

発売年	タイトル名(初出機種)
1995年	EVE burst error(PC)
1998年	EVE The Lost One(SS)
1999年	ADAM THE DOUBLE FACTOR(PC)
2000年	EVE ZERO(PS)
2006年	EVE new generation(PS2)

Column 2人の主人公が魅力的すぎ!

続編が多く発売された理由は、やはり小次郎とまりなのキャラが立っているからでしょう。お茶目だけど、決めるときは決める小次郎。そして、スーパーウーマンであり、とても女性的でもあるまりな。PSP版では2人の新しい魅力に期待したいです! (ライターO)

スゴ腕のエージェント 法条まりな Houjou Marina
CV:遠藤綾



内閣情報調査室のエリートエージェントながら、組織の内部的軋轢により北米へ無期限出張させられていた女性。帰国後、エルディア国の駐日大使の娘・御堂真弥子の護衛任務に就くことになる。

無限のフロンティア EXCEED
スーパーロボット大戦OGサーガ

DS

2010年2月25日発売予定	通常版:¥6,279(税込)／限定版:¥9,429(税込)
ジャンル	RPG
メーカー	バンダイナムコゲームス
備考	プレイ人数:1人用

冒険 育成

『覇気よ、敵を貫く刃となれ！』



大人気S・RPG『スーパーロボット大戦』から派生したオリジナル作品『OG』。その魅力を存分に受け継ぐRPGの続編が登場! 前作の異世界「エンドレス・フロンティア」を舞台に、新たな世界、新たなキャラ達の戦いが始まる!!

新たな世界を巻き込み戦いは加速!

◀前作で好評だったテンポのよい会話も健在！

ハイスピードなアクティブ・バトルは健在!!

本作の大きな魅力の1つが、シンプルなルールながらハイスピードでド派手な展開が楽しめるバトルだ。ボタン1つで手軽に出せる「必殺技」や「援護攻撃」を駆使して、自分だけのコンボを組み立てることができる。もちろん必殺技には迫力満点のカットインが挿入!



▲前作では敵だけが使用した強制回避が味方も使用可能に！



◀アニメーションカットインがバトルをさらに盛り上げる！

CHECK! ファン必携の特典をチェック!

1 予約特典はドラマCD!



本作を予約すると、ここでしか聴けないドラマCDを入手できる。『スパロボOG外伝』後から本作につながるという内容だけに、ファンは聞き逃せない!

2 豪華特典の初回限定版も!



豪華アイテムが同梱された初回限定版も登場。サウンドトラックには前作と本作のBGMが80曲以上収録。

初回限定版の内容	
	●サウンドトラック（2枚組） ●設定資料集 ●オリジナルソフト収納アイテム



アレディ・ナアシュ

CV 関智一

波国（はこく）という戦乱渦巻く世界で戦い続けてきた闘士。非常にマジメな性格をしており、何事も鍛錬と考えるふしがある。

再び巻き起こる異世界での激闘!!

CHARACTER キャラクター

ゲームシステムもさることながら、個性的なキャラクター達も本作の大きな魅力。軽妙さに加え、マンガやアニメなど、さまざまなネタが転がる会話も好評な作品だけに、どんなドラマが繰り広げられるのか今から期待が高まるところ。ここでは、アレディやネージュなどの新キャラをはじめとする魅力的なキャラクター達を紹介していこう。



ハーケン・ブロウニング

クールでニヒルな性格のバウンティハンター。過去の戦いで世界が融合するきっかけを作った"世界を創り変えた男"。

CV 檜山修之

楠舞神夜 なんぶかぐや

桜の美しい国、神楽天原の皇族「楠舞家」の姫。皇族の生まれだからか、やや世間知らず。身の丈ほどもある大剣を操る。

CV ゆかな

アシェン・ブレイデル

ハーケンの部下である戦闘用アンドロイド。無表情で落ち着いているが、人間臭い一面もあり、毒舌の持ち主でもある。

CV 清水香里

錫華姫 すずかひめ

かつて人間と対立していた式鬼一族の姫で、神夜のお目付け役。邪鬼銃王（ジャキガンオー）というロボとともに戦う。

CV 能登麻美子

前作の主要キャラも集結!

前作で世界崩壊を食い止めた7人の英雄達が再び戦いに身を投じる！



有栖零児 ありすれいじ

超常現象に対処する日本の特務機関「森羅」のエージェント。前作でこの世界に転移し、世界崩壊の戦いに巻き込まれる。

CV 井上和彦

小牟 シャオムゥ

零児と同じ「森羅」のエージェント。一見少女のようだが、その正体は765歳の妖狐。マンガやアニメなどに非常に詳しい。

CV 南央美

KOS-MOS コスモス

未来世界から来た戦闘用アンドロイド。多数の外部兵装、内部兵装を持つ。人間的な感情はなく基本的に無表情で無機質。

CV 鈴木麻里子



▲新旧キャラの連携で敵を討て！

『ド派手に、ド迫力にてお相手差し上げましょう!』



ネージュ・ハウゼン

CV 水樹奈々

妖精族の名家「ハウゼン家」の姫。過去の次元転移に巻き込まれ、波国に飛ばされていた。気が強くちょっとわがままな性格。

DS ユグドラ・ユニゾン ～聖剣武勇伝～

2009年12月3日発売予定	¥6,279(税込)		冒険 戦略 育成
ジャンル	SLG(リアルタイムシミュレーション)	メーカー	発売元:アトラス/開発元:スティング
備考	プレイ人数:1人用		

『ユグドラ』の世界が紡ぐIF(もしも)の物語



独走的なシステムで根強い人気を持つS・RPG『ユグドラ・ユニオン』。その世界観はそのままに、まったく新しいゲームシステムで生まれ変わったのが、この『ユグドラ・ユニゾン』だ。すでに配信されているモバイル版を徹底強化したその魅力を今回は紹介する。



◀『ユグドラ』キャラが新たな大戦を繰り広げる！

CHECK 『ユグドラ・ユニオン』ってどんなゲーム？

『ユグドラ・ユニオン』は2006年にGBAで発売されたS・RPG。ユニットの連携で表現された乱戦や、戦術性の高い「タクティクスカード」などが人気の作品だ。のちに、新キャラなどを追加したPSP版も発売された。



◀主人公ユグドラを中心に物語が展開。

SYSTEM システム 大陸統一を目指して領土を奪い合え!

プレイヤーが選んだキャラが主人公になり、大陸統一を目指していく本作。その基本システムを解説する。

ゲームはリアルタイムに進行していく。ユニットの移動やコマンドの選択は、タッチペンで行う。前作でも好評だった「タクティクスカード」も健在。 しかし、選択時に効果がわかった前作と異なり、本作では事前に効果がわからないため、自軍に不利な効果が出ることも。



◀タッチペンを使った直感的な操作が、リアルタイムのゲーム進行にピッタリ！

POINT 敵将を自軍の戦力に!

敵の本拠地を守っていた敵将が生存していた場合、戦後処理でその処遇を決めることが可能。相手との関係によっては自軍で戦うことも！



▲『ユグドラ・ユニオン』では敵同士だったキャラによるドリームチームも組める！

ゲームの流れ

1 勢力選択
まずはプレイヤーの勢力を選択することになる。最初はユグドラとミラノの2勢力からしか選べないが、条件を満たすと新たな勢力を選べるようになる。

2 戦争
自軍を決めたら隣接する領土へ進軍！ 各領土で敵の本拠地を制圧することができれば勝利となる。最終的にすべての領土を自軍のものにすればクリアだ。

3 戦後処理
戦争後は、配下のキャラたちに褒賞を与えることでHPなどが回復する。また戦争中に隠れた集落を発見していた場合、アイテム探索クエストが発生する。

新システム「ユニゾンアタック」で連続攻撃を決めろ!

本作で搭載された新システム「ユニゾンアタック」。これは、周囲の味方ユニット同士が連係して行う強力な攻撃で、戦術の核となる要素だ。発生方法も、ユニットに対応した番号を下画面に直接書き込むというもので、シンプルかつ爽快感バツグンのバトルを楽しむことができる。力を合わせて大ダメージを狙え！



▲キャラの攻撃がヒットした瞬間、下画面に「Touch!」と表示される。このとき下画面に触れると…。





◀▲周囲の仲間に割り振られた数字を書き込めば連係が完成！

NEW! DS版だけ! あのキャラクターが参戦!!

GBA版、PSP版にそれぞれ登場した2人のキャラクターが本作に特別参戦！ ときには味方として、ときには敵として戦乱を盛り立てる！



◀彼らが繰り広げるドラマも気になるところだ。



専業主婦ミステール

ファンタジニア王国に仕えていた天才軍師の孫娘。主婦を自称しているが、旦那がどこで何をしているかはまったくの謎。



◀王国軍キャラでプレイすると仲間として参戦！



▶「書」を武器に戦うネシア。その実力は!?



堕天のネシア

神々への復讐を誓う謎の人物。ゲームで特定の条件を満たすと、新たな大陸が出現。ネシア勢力でプレイできるようになる。

Wii TATSUNOKO VS. CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS

2010年1月28日発売	￥3,990（税込）		ACT 対戦
ジャンル	FTG（対戦格闘）	メーカー カプコン	備考 プレイ人数：1〜2人／オンライン対応

あの『タツカプ』の最新情報をまとめてお届け！

本作は前作の『タツノコVS.CAPCOM』（以下、『タツカプ』）の各キャラクターのバランスを再調整し、新キャラクターを多数追加したもの。Wi-Fiでの通信対戦もできるようになり、さらなる盛り上がりを見せようとしている。今回は、新たに追加される2人のキャラクターと、参戦が判明した新キャラクターであるフランク・ウエストの技を紹介しよう。

速報① 新キャラクターが続々参戦！

タツノコの「科学忍者隊ガッチャマン」とカプコンの「ロックマンX」から、新キャラクターが登場。使用武器から戦い方が見えてくる？



復讐のアウトロー コンドルのジョー

出演作品 「科学忍者隊ガッチャマン」

▲秘密組織「科学忍者隊」のサブリーダー。射撃の名手で、多目的用拳銃「エアーガン」と投擲武器「羽根手裏剣」が得意武器である。



真紅の疾風 ゼロ

出演作品 『ロックマンX』

▲真紅のボディと金髪が特徴の特Aハンター。刀身の形状を変化させられる「ゼットセイバー」を使用する。

速報② フランクの必殺技を一挙公開！

フランクが出演するのは、群がるゾンビをコミカルかつ豪快に倒していくアクションゲーム。その面影が、判明した必殺技やハイパーコンボに色濃く反映されている。ゾンビを呼び出す変わった技もあるので、すべてチェックしてみよう。



超人カメラマン フランク・ウエスト

出演作品 『デッドライジング』

▲コロラド州で起きた暴動事件に、単身潜入取材を敢行したフリーカメラマン。無数のゾンビに襲われても、強靭な体力と精神力で生還を果たす。

必殺技

フランクの必殺技は、飛び道具のように使えるゾンビを呼ぶ技、強力な投げ技、すばやく突進する技と、攻めるのに役に立ちそうな技がひととおりそろっている。召喚したゾンビとの連携や蹴りを出さないこともできるラウンドハウスキックのフェイントを使って、多彩な攻めができそうなキャラクターである。

カム ネイバーフッド



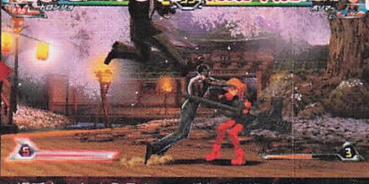
▲背後からカートに乗ったゾンビがすべってくる技。ボタンでスピードが変化。

カム フレンド



▲画面外からゾンビを呼び出すが、そのゾンビは敵味方見境なく襲うという危険な技。ゾンビの出現場所に注意しよう。

相手をつかまえて行動不能に！



▲相手をつかまえるとコンボを叩き込めるほか、ゾンビを攻撃して吹き飛ばすこともできる。

ホームランスイング



▲バットで豪快に殴る技。ボタンによって、画面端で跳ね返った相手を追撃可能。

ジャイアントスイング



▲相手を振り回して放り投げる投げ技。巨大なキャラクターも投げられるのだ。

ラウンドハウスキック



▲素早く前進してキックを見舞う。ミドルキックとローキックを繰り出せる。

ハイパーコンボ

フランクの出演作品を知っている人にとっては、思わず笑ってしまう技ばかり。ライクアメガマンとデッドライジングは、画面下に表示されているハイパーコンボゲージを1つ消費し、ファニーフェイスクラッシャーは3つ消費する技だ。

ライクアメガマン



▲メガマンのコスチュームをまとったフランクが、離れた相手にも届く巨大なビームを放出する。

デッド ライジング



▲相手をかついで空中に投げ飛ばしたあと、バッドでフルスイングする。投げ技のハイパーコンボ。

ファニーフェイスクラッシャー



◀相手にコブンのお面をかぶせ、ゾンビの集団に叩きつける技。

CHECK!『タツカプ』ってどんなゲーム？

『タツカプ』は、タツノコプロダクションのアニメのキャラクターと、カプコンのゲームのキャラクターが出演する対戦格闘ゲーム。好きなキャラクターを2人選び、2対2で対戦を行うのが特徴だ。実際に操作するキャラクターはステージに出ている1人だが、戦っている最中に別のキャラクターをアシストに出したり、ピンチになったら交代したりと、タッグマッチならではの駆け引きが楽しめるのだ。

Wii 桃太郎電鉄2010 戦国・維新のヒーロー大集合!の巻

2009年11月26日発売	¥6,090(税込)			歴史 戦略 対戦	
ジャンル	TBL(ボードゲーム)	メーカー	ハドソン	備考	プレイ人数:1人～4人/オンライン対応/Wiiスピーク対応

『桃鉄』の新作は歴史ヒーロー達との夢の協力プレイ!!

電鉄会社の社長となり、日本全国の物件を買い集めて総資産で順位を競い合う『桃太郎電鉄』シリーズ最新作が登場。本作では、新たなカードや特殊マスが追加されたが、一番の注目はプレイヤーを要所要所で手助けしてくれる「歴史ヒーロー」たちだ！　日本各地の名所を巡る本作ならではに、各地に関係の深い歴史上の有名人が続々と参戦してくれる。今回は心強い助っ人の歴史ヒーローたちを始め、追加されたカードやキングボンビーの悪行を紹介していこう。



種子島時尭

島津氏の家臣で種子島の領主。ポルトガルから日本に初めて鉄砲が伝わってきたとき、それを研究し、「種子島銃」の製造を成功させた人物。その種子島銃を使って、他のプレイヤーが保有しているカードを豪快に打ち落として手助けしてくれる。





▲時尭が仲間になるには、ある物件を買い占めることで。種子島、屋久島ときたら、鹿児島県の物件か……？

坂本竜馬

幕末時代に活躍した薩長連合の立役者。他のプレイヤーの物件を吸収して自分の物件にする従来のイベントの他に、今回新たに追加されたお助けイベントは高速移動だ！　プレイヤーが海上を移動する際に、高速艇を使って手助けしてくれる。





▲海援隊を設立した竜馬らしい自由闊達なイベント。これで一気に他のライバルを引き離すことができる!!

武蔵坊弁慶

平安時代末期、千本の太刀を集めることを悲願として999本まで集めたが、あと1本というところで、五条大橋で義経と出会い敗れたことで知られる人物。刀を集めるように、他のプレイヤーからカードを奪ってきてくれる。





▲源義経と関係の深い弁慶。義経も仲間にすることで、カードを奪う他にも弁慶が特別な能力を発揮するらしい！

まだまだたくさん！ 総勢27名の歴史ヒーロー達!!

歴史ヒーローを味方にするためには、その人物に関係の深い駅にある物件を買い占めることがカギを握っている。協力してくれる人物と、彼らがどのように力になってくれるのかを紹介していく。

福沢諭吉



◀明治時代の思想家・福沢諭吉は人類の平等を説く言葉どおり、プレイヤーたちの持ち金を平均化するカードをくれる。

高杉晋作



▶高杉晋作は、プレイヤーが次に向かう目的地から遠く離れている場合、近くまで移動させてくれることがある。

ネズミ小僧



◀他のプレイヤーからお金、またはカードを盗んできてくれる。さすがは江戸をにぎわした伝説の義賊・ネズミ小僧だ。

天草四郎時貞



▶天草四郎時貞のゆかりの地を独占したプレイヤーに、急行系のカードが不要になる「あるコマンド」をくれる。

加藤清正



◀加藤清正の有名な虎退治のエピソードに由来して、"虎"に関連するあのカードと同じ効果を与えてくれる。

織田信長



▶「鳴かぬなら殺してしまえホトトギス」と、他のプレイヤーのカードを叩き割ったり、貧乏神をパワーアップさせることも。

新たに追加されたカード＆特殊マスに注目！

手に入るカードの種類は152枚！　カードを使ったり、特殊なマスに止まることでイベントが発生する。レースを有利に運ぶことができるか否かは、まさにこの2つにかかっている！

追加された中から代表的なものをピックアップしたのでチェックしよう。

カードバンクカード



▲手持ちのカードをカードバンクに送ることができる。これさえあれば、カードの上限知らずだ！

キューピッドカード

自分以外の2人のプレイヤーを強引にひっつかせることができる。ボンビーがいたら悲惨!!

お役御免カード

歴史ヒーローを1人、都市の独占は崩さずに解任することができる。状況を見て使うべし！

999カード

999マス進まないと消えないカード。テレポートカードやぶっとびカードもカウントされない。

買い物禁止カード

自分以外のプレイヤーが、1年間物件やカードを買うことを禁止できる。成功率は低い。

0



▲止まると持ち金がプラスの人もマイナスの人も、持ち金が0円となる。資産が消えるのか、借金が帳消しになるのか天国と地獄状態!?

3 ◀止まるとカードが手に入る駅。通常の黄マスと異なり、一気にカードを3枚入手することができるお得なマス。

B ◀手持ちのカードを16枚まで預けることができる駅。預けたカードはどこからでも引き出して使うことが可能。

凶悪にパワーアップしたキングボンビーの悪行！

さまざまな悪行でプレイヤーを困らせる迷惑極まりない存在のボンビーたち。なかでも最も凶悪なのがキングボンビーだが、その悪行もグレードアップした。キング化する前に追い払ってしまおう！

全国を回れ！



▲指定された駅に行かないと消えない「○○に行け！カード」で所持できるカードをいっぱいにしてしまう。

ポイントを0に！

▼せっかくカード売り場でコツコツと貯めていたポイントが無残にも一瞬でゼロされてしまう。



カードを買ってきてやる！



▲サイコロ5個を振って出た数のカードを買ってくる。もちろんカードの代金は社長持ち！

スーパーストリートファイターⅣ

PS3 Xbox360

2010年春発売予定	価格未定	対戦	
ジャンル FTG（対戦格闘）	メーカー カプコン	備考	プレイ人数：未定

かつてのボーナスステージがパワーアップして再来!!

楽しさを倍増させる2つの新要素が判明!

『ストⅣ』シリーズ待望の最新作が、新キャラクターと新要素を加えて家庭用に登場。今回は新たに収録されるボーナスステージの詳細とネットワークモードの新情報を紹介していこう。ボーナスステージといえば、初代からさまざまなシリーズに引き継がれてきたが、本作での種目は『ストⅡ』でおなじみのステージだ！

ちなみに旧作では……



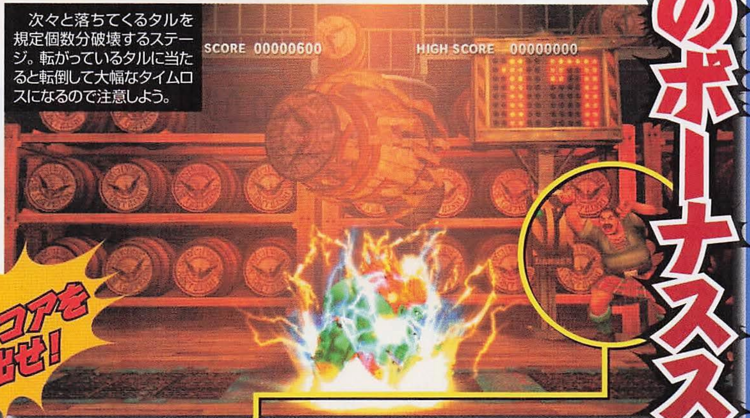
◀COM戦を3ステージクリアするごとに挑戦できる。

タル破壊



◀▲すべて破壊すればパーフェクトボーナスが加算。タルに足もとをすくわれるな！

次々と落ちてくるタルを規定個数分破壊するステージ。転がっているタルに当たると転倒して大幅なタイムロスになるので注意しよう。



車破壊





◀▲本作ではどうやら、スーパーコンボも使用できるようだ。しかし、高級車を破壊するという点は変わらず。

制限時間内に車を破壊する種目で、早いほど高得点が得られる。左右のドアからボンネットといったように壊せる順番が決まっている。



ハイスコアを叩き出せ！



CHECK!
一般人たちが見せる細かい演出にも注目!

車破壊にはシャッターを切ろうとする人物、タル破壊にはワイン貯蔵庫の番人らしき人物がいる。彼らが、こちらの挙動に合わせてどういった反応をするかが見ものだ。こうした一般人やギャラリーたちは、これまでの作品にも、対戦中にどちらかが転倒するとそれに合わせてリアクションをとるといったケースがあり、シリーズ伝統の演出といえるのだ。

ネットワークモードに新コンテンツを多数収録
ゲームセンターさながらの白熱したバトルが味わえる!!

全国の猛者と通信対戦ができるネットワークモードでは、対戦ツールとしてエンドレスバトル、チームバトル、そして観賞用のリプレイチャンネルの3つを新収録！　筐体に並んで対戦するさまや対戦を観戦しながらの雑談など、あたかもゲームセンターでプレイしているような感覚が味わえるのだ。なお、発売後にはトーナメントモードも配信予定!!

新収録2 TEAM BATTLE チームバトル

2on2から4on4まで、複数のプレイヤー同士によるチーム戦が行える。チーム分けはPP(プレイヤーポイント)を基準としつつ、ランダムで決まる。戦う前から盛り上がること間違いないだろう。



▲チーム分けが決まったら対戦順番を決める。作戦を練って順番を決めるもよし、ランダムで決めるもよし、チーム内で相談し合おう。

新収録1 ENDLESS BATTLE エンドレスバトル

ロビーに集まったプレイヤーたちで、1対1の勝ち抜きバトルを行う。最大で8人まで参加でき、勝者は引き続きプレイ、敗者は最後尾に並ぶルールだ。対戦者以外も、観戦しながらボイスチャットをして楽しめる。



▲勝ちまくれば対戦はエンドレスに続く。なお、試合ごとにキャラクターの再選択が可能だ。

新収録3 REPLAY CHANNEL リプレイチャンネル

過去の対戦リプレイはユーザー同士で共有され、それぞれテーマに分けて保存されている。それらのリプレイ動画を、ボイスチャットしながら鑑賞したり、心に残る1戦をマイリストに保存したりできるモードだ。



▲テーマを探しやすいように、キャラクターカテゴリー別に検索機能が設けられている。

チーム連携型ハイスピードハンティング GOD EATER ゴッドイーター

PSP GOD EATER（ゴッドイーター）

2010年2月4日発売予定	¥5,229(税込)	ACT	協力
ジャンル	ACT	メーカー	バンダイナムコゲームス
備考	プレイ人数:1人〜4人		

発売日と配信日がついに決定!!

体験版をゲットしよう！

公式サイト（www.godeater.jp）にアクセスすれば、11月26日から体験版をダウンロードできるようになる。また、無線LAN環境があるなら、プレイステーションストア（www.playstation.com/psn/store/）にアクセスして本体へ体験版を直接ダウンロードすることも可能だ。12月上旬にはUMD版の配布も予定されている。フィールドを駆け巡る爽快感、仲間と協力して戦う一体感を実感せよ！

体験版でできることや特典

- 5つのチュートリアルミッション&5つの体験版特別ミッションが遊べる
- 4人同時のマルチプレイが可能
- マルチプレイ推奨の高難度対集団戦ミッションがプレイ可能
- 1人プレイでもNPCと共闘できる
- アイテムや武器を作成できる
- 最新プロモーションムービーを収録
- キャラクターメイクや入手アイテムなどプレイデータを製品版に引き継げる

アラガミによって腐敗した世界を救うべく、神機の適合者であるゴッドイーターたちが死力を尽くして戦う超爽快ハイスピードACT。今回は、待望の発売日の決定にともない、11月26日に体験版の配信がスタートするという速報が届いた。そこで、体験版で遊べる5つの特別ミッションと、プレイできる要素を徹底的に紹介する！



▲さまざまに形態が変わる神機を駆使し、フィールドを疾走しながら仲間と連携してアラガミを撃破していく。最大4人まで協力プレイが可能だ。

チーム連携型ハイスピードハンティングを体験してみた。

体験版をプレイした率直な感想は、"体験版なのにとことんやり込める" ところに驚いた。個人としては育成要素に夢中になるほうなので、今回のプレイでは、特に武器（神機）の合成と強化にハマりました。とはいえその前に、覚えることが多くて操作に慣れるまでに何度もチュートリアルミッションを行いましたが……。そこは、操作方法をマスターしてこその爽快なアクションバトルと思い、まともに戦えるようになるまでひたすら練習し続けました。

話を元に戻しますと、武器の合成・強化は、倒したアラガミから手に入る素材が複数必要になります。今回のプレイでは、まず最初に刀身形態のなかでも素早い攻撃が繰り出せて扱いやすいナイフを強化しました。これは比較的簡単にできましたね。次にヴァジュラから取れる素材で虎剣を作ろうとしたのですが、これがまた手強いうえに必要な素材がなかなか手に入らない。戦いの途中に、「頭部を破壊した」や「脚部を破壊した」といったメッセージが表示されたこともあったので、おそらくは特定の部位を破壊しなければ手に入らない素材があるのではないでしょうか？　結果的に作ることはできませんでしたが、武器の合成や強化にはやり込み要素が多く含まれているので、体験版といえどやり応えは十分でしょう。

バトルに関していえば、爽快さはもちろん、協力プレイの楽しさを実感するとともに、仲間との連携がいかに大事であるかが体験できました。特別ミッション2までは、登場するアラガミが比較的弱いのでゴリ押しでもなんとかなりますが、ミッション3で現れたシユウのあまりの強さには絶句。攻撃パターンが分からず、受けるダメージもハンパないので何度も力尽きましたが、それでも、仲間がリンクエイドで生き返らせてくれたり、ガンガン攻撃して敵の注意を反らしてくれたおかげでなんとか倒せました。攻撃パターンはアラガミごとに異なるから、攻撃前の予備動作を見ていかに対処できるかが重要になってきそうです。慣れてくれば、ヒット&アウェイでノーダメージで撃破なんてこともできるでしょう。

また、神機によって立ち回り方や攻撃するポイントがまったく違う点も印象的でした。攻撃方法は、主に銃身と呼ばれる射撃攻撃用の形態と刀身と呼ばれる近接攻撃用の形態の2つを交互に切り替えて戦うのですが、同じ形態でも例えば銃身形態なら、高威力で反動が大きいタイプ、遠距離から狙撃できるタイプ、連射性能に長けたタイプがあります。各タイプをアラガミの特徴やパーティ内の役割に応じて選ぶ必要がありそうです。近距離で豪快に攻めるか、後方からの支援に徹するかなど、どのタイプの神機を使うかは個人の好みが分かれる部分でもありますね。

体験版でプレイできる5つのミッション

初めに受注できる5つのチュートリアルミッションでは、操作方法や神機の使い方などを親切丁寧に教えてくれる。一通りのことを学ぶと特別ミッションを受けられるようになり、いよいよアラガミ討伐の実戦に突入するわけだ。特別ミッションへは1人でも挑めるが、4人のNPCのうち3人を任意に選んで同行させられる。もちろん、友だちとのマルチプレイもOKだ。

ミッション 1・2

オウガテイルとコクーンメイデンの小型のアラガミが登場するミッション。複数のアラガミから狙われやすく、視点を操作して周囲の状況を把握しながら戦うことを覚えるための基礎的な訓練になる。



◀オウガテイルは、そこまで頻繁に攻撃してこないため楽に倒せる部類だ。

ミッション 3・4



◀わずかな隙を見つけて捕喰し、強大なアラガミの能力を利用しよう。



▶ヴァジュラは巨躯な割に動きはかなり素早い。さらには、広い範囲に雷光を飛ばすなど攻撃パターンも豊富だ。

シユウやヴァジュラといった大型のアラガミが出現し、体力や攻撃力はこれまでとは比較にならないほど高い。ダッシュやガード、動きを封じるアイテムなどを駆使して戦おう。リンクエイドや捕喰した能力の受け渡しといった仲間との連携が重要になる。

ミッション 5

体験版における最大最凶の難関。ヴァジュラに加え、2体のシユウが同時に襲ってくるため、難易度はとてつもなく高い。なお、このミッションではNPCを同行させられないので、マルチプレイで挑み、アラガミをうまく分散させながら戦おう。



◀アラガミを引き離しての各個撃破がクリアのカギ。所持しているアイテムをフルに使って全力で臨め！



シユウ

人のような体に鋼鉄でできた翼をあわせ持つ大型のアラガミ。翼を広げて遠距離から高速で滑空したり、手から光弾を放ったりして攻撃する。背後に回り込まれても両翼を広げて回転し、隙のない数々の技でゴッドイーターたちを苦しめる。

予約特典は『限定ミッション解除コード入りカード』

予約して購入した場合のみ手に入る「限定ミッション解除コード入りカード」。カードに記載されているプロダクトコードを、プレイステーションストアに入力すると、スサノオが登場するオリジナルミッションが遊べる。さらに、スサノオから取れる素材と体験版のミッションで手に入る素材を合成すると、強力なスサノオ装備がゲットできる！

怪獣バスターズ

2009年12月3日発売予定	¥5,229(税込)	
DS	ジャンル	ACT(怪獣討伐アクション)
	メーカー	バンダイナムコゲームス
	備考	プレイ人数:1～3人

ACT　育成　協力

さまざまな武器を開発して怪獣たちを打ち倒せ!!

プレイヤーは、怪獣バスターズの一員となり怪獣たちと戦うことが使命となる。この世界には、ウルトラマンがいないため、さまざまな武器を使いながら人間の力で巨大な怪獣を討伐していこう。怪獣を討伐できたあかつきには、その怪獣の素材を入手することができ、どんどん武器や防具を強化していくことが可能だ。



おなじみの怪獣たちとのバトルを楽しもう!



最大で3人まで協力してプレイすることが可能だ!!

レイトン教授と魔神の笛

2009年11月26日発売	¥5,040(税込)	
DS	ジャンル	AVG(ナゾトキ・ファンタジーアドベンチャー)
	メーカー	レベルファイブ
	備考	プレイ人数:1人用

謎解

レイトン教授とルークの出会いの物語が明かされる

レイトン教授が明晰な頭脳で怪事件を次々と解決していく人気シリーズの第4弾『レイトン教授と魔神の笛』が登場！　本作は今まで語られていなかった、レイトンと従来シリーズで助手を務めていたルークの出会いを描いている。物語は「謎の巨人が現れて、次々に町を破壊している」という1通の手紙が旧友から届き、レイトンが霧の町「ミストハレリ」に向かうところから始まる。その事件の捜査を進めて行くなかで、ついにレイトンはルークと初めての出会いを果たすことになる。

▶本作ではルークに代わり謎の女性・レミが助手を務める。彼女の活躍も注目。





街の人から情報を集め事件を解き明かそう

喧嘩番長4 ～一年戦争～

2010年春発売予定	価格未定	
PSP	ジャンル	ACT
	メーカー	発売元:スパイク／開発元:パレット
	備考	プレイ人数:1～2人

ACT

最強は俺だ!　全校生徒300人の頂点を目指せ!!

本作は『喧嘩番長』シリーズ第4弾となる最新作で、前作『喧嘩番長3～全国制覇～』に引き続き、PSPで発売！　今回の舞台は、紅南地区の不良たちが集う伝統ある不良校「紅南高等学校」。主人公である速水勇太は、地区最強と噂される男・阿久津栄一を倒して最強の座を手に入れるため、この高校に入学する。校内で勃発する喧嘩やタンカバトルを制し、最終目標である「喧嘩最強の座」をつかみ取ろう。



▲シリーズを通しての魅力ともいえる豊富なキャラクターのカスタマイズは本作でも健在だ。

喧嘩に勝利し男を上げて最強の男への挑戦権を勝ち取れ!!



ジャック×ダクスター ～エルフとイタチの大冒険～

発売中(11月19日発売)	UMD版:¥4,980(税込)/ダウンロード版:¥3,800(税込)	
PSP	ジャンル	A・AVG
	メーカー	発売元:SCE／開発元:High Impact Games
	備考	プレイ人数:1人用

ACT　冒険　謎解

親友を人間に戻すためにエルフの少年は冒険をする

本作は、エルフの少年・ジャックとその相棒ダクスターが繰り広げる冒険ファンタジー。シリーズを通して「ダークエコ」というエネルギーを浴び、イタチになってしまったダクスターを元に戻すため冒険しているが、本作では「エコ」のエネルギーを狙う二国の争いに巻き込まれてしまう。硬派ながら天然ボケなジャックと軽口の絶えないダクスターのドラマは見もの。また、ていねいなチュートリアルや、多数用意されている訓練ミッションなどに加えて、多彩な武器や陸・空を縦横無尽に駆けめぐる激しいアクションなど、やりごたえはタップリだ。なお、UMD版だけでなく、ダウンロード版も用意されている。





▲◀さまざまな武器を使いこなしながら、各ステージの仕掛けをクリアしていこう。

オペレーション フラッシュポイント:ドラゴン ライジング

2010年1月14日発売予定	¥7,140(税込)	
PS3 / Xbox360	ジャンル	STG(ミリタリーアクション)
	メーカー	コードマスターズ
	備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応(最大8人)

ACT　対戦　協力

極限までリアリティを追求したFPS



◀リアリティを追求したグラフィックが、戦場の臨場感をかもし出す。



▶周囲の兵士に的確に指示を出し、ミッションをこなしていこう。

本作は、実在する武器や戦闘車両などを数多く取り入れているなど、現代戦争のリアリティを極限まで追求したFPS。戦場の舞台となるのは、日本北部の樺太付近にある架空の島。そこから産出される天然資源の利権をめぐって、中国、ロシア、アメリカの3国間で戦争が勃発する。プレイヤーはそのなかで、自国の勝利のために、周囲の兵士を使って上手く戦っていくことになるのだ。なお、日本版の発売にあたり吹き替えには大塚明夫氏や東地宏樹氏、平田広明氏など、洋画吹き替えでおなじみの声優陣が起用されている。その点でも戦争ものの雰囲気の再現にこだわっているのだ。

DECA SPORTA(デカスポルタ) DSでスポーツ"10"種目!

2009年12月17日発売予定	¥5,040(税込)	
DS	ジャンル	SPG(10種目スポーツ チームバトル)
	メーカー	ハドソン
	備考	プレイ人数:1～6人

ACT　対戦　協力

今まで知らなかったスポーツの魅力を発見してみよう

▶ボブスレーでは、上の画面でプレイをしながら、下の画面でチェックポイントのタイムを確認できる。



10種類のスポーツを収録した『デカスポルタ』がDSで登場。収録スポーツは、卓球やゴルフなどを除いて、セパタクローやスポーツクライミングなど、一般的にはなじみの少ないものばかり。この機会にこれらの普段見ることのないスポーツに触れてみよう。なお、ゲームモードは、1つの競技をトーナメント形式で競うものと、10種の競技を6人のリーグ戦で競うものの2つがある。



ダウンロードで盛り上がれ

◀ソフトが1本あれば、最大で6人までダウンロードプレイで同時に遊ぶことが可能だ。友達と盛り上がるぞ！

PS3 MASSIVE ACTION GAME (MAG)

MAG MASSIVE ACTION GAME

2010年1月28日発売予定	¥4,980(税込)		ACT 対戦 協力
ジャンル	STG(FPS)	メーカー SCE	備考 プレイ人数:最大256人(オンライン専用)

SYSTEM 自分の分身となるキャラクターを育てよう!

自分のキャラを作成して戦闘に参加し、経験値を稼いでレベルを上げる。その際に入手するスキルポイントを使うことで、さまざまな効果を持つスキルを習得できる。こういった育成が本作の魅力の1つだ。ここではこのスキルシステムについて詳しく解説する!

1 自分のキャラクターを作成

プレイヤーが操作するキャラは、ゲーム開始時に所属企業、顔、声の3つを決めて作成する。ここで決めた内容は変更できないので、慎重に決めよう。

ここで決めた内容は変更不可

2 戦場に出てレベルを上げろ!

自分のキャラを作成したら、戦場に出て経験を重ねよう。得られる経験値は、行動や勝敗により決定される。また、分隊長の指示に従うとボーナスが加算される。



▶分隊長の指示は、画面の左上に表示される。

分隊長の指示をチェック

3 スキルでキャラをカスタマイズ

スキルには「特定武器の取得」や「蘇生技術」などがあり、習得したスキル「衛生兵」などの兵種に変化。なお、特定の兵装を取得していないと効果がないものも。



◀仲間を蘇生させるには、医療キットが必要。

習得スキルで兵種が決定

とつげき! 担当ライター Deepの シャドー戦争奮闘記 〜襲撃作戦編〜

この試作型車両は俺のモノだああ!

FPS初心者のS.V.E.R所属ライターDeepがお届けする、βテスト突撃レポート! 参加するミッションは、攻撃軍としてRAVENの基地に攻め込んで試作型車両を奪え! という襲撃作戦。RAVENの基地である「カラス研究所」は入口が非常に狭い! そのうえ挟み撃ちされやすい構造で、適当に突っ込むとあっという間にハチの巣が完成してしまう。その代わり、基地内は建造物が多くて敵に見つかりにくい。つまり、中に入っちまえばこっちのモンってワケ。まずは、正門周辺のバンカー(砲台付き簡易陣地)を破壊して、敵の流れを止める……んだけど、正直これがこの作戦一番の難所。バンカーは、陣地というだけあってすご〜く頑丈。敵軍拠点でもあるので、相手も必死になって守る。なんで、ひと筋縄ではイカナイのさ。しかし、手榴弾などで敵軍にスキを作り、対バンカー用の爆弾を設置して、解除されないように複数の分隊で円陣を組みながら敵軍をけん制。こうすることで、なんとか破壊することができた。バンカーさえ壊せればこっちのもの! あとはトントン拍子に、対空砲、迫撃砲、レーダー探知機を破壊し、試作型車両を奪取。ここぞとばかりに運転席に座り、目標地点へフルスロットル! 途中正門をふさがれるも、仲間が爆破してくれたおかげで、一気に目標地点まで移動できた。さらに残り1台もスムーズに奪って、俺たちの勝利!

試作型車両ゲットだぜ!



◀奪った車両をガレージにIN!

FPSは新たな次元へ! 128人 VS 128人 = 256人 オンライン同時対戦

あの大人気FPS『SOCOM』を手がけたZipper Interactive社が満を持して贈る、最大256人のオンライン同時対戦FPS『MASSIVE ACTION GAME (MAG)』。今回は、β(ベータ)テストで判明した情報&体験レポートをお届け!

守りきれ! 担当ライター Deepの シャドー戦争奮闘記 〜妨害作戦編〜

初の分隊長挑戦! アレしてコレして……?

なんだかんだで、レベルも15に到達! 自キャラのレベルが15以上になると分隊長に志願できるので、さっそく、守備軍での襲撃作戦を分隊長としてプレイ。とりあえず、守備軍では攻撃軍と真逆のことをすればいいだろうと、バンカーの防衛を指示……しようとするが、即効でバンカーが破られる。

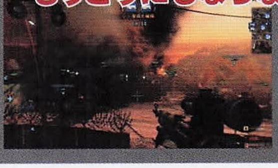
バンカー撃破される……



◀敵を狙うも無情な報告が画面に。

ちょ、ちょっと! ……どうも、回線落ちしたキャラの穴埋めだったので、作戦開始から時間のたった戦場に来てしまったようだ。そうしているうちに、敵兵が基地内に進入し、対空砲などの施設もすべて破壊された。こうなったらもう仕方がないので、空中からの爆撃&敵兵降下だけでも防ごうと、対空砲を守れを指示! が、これがダメだった。このとき、すでに敵軍は試作型車両を奪って回収地点へ向かっていたのだ。本当は試作型車両の爆破を指示し、車が奪われるのを阻止しなければならない……ハズなのに。結果、統制が取れず車両は奪われ、まさしく完敗。チクショー! 次は焦らずに指示を出して勝利をつかむぜ!

もうどうにもならない



◀施設は破壊され、敗戦ムード……。

MISSION あらゆる要素が異なる3つの作戦

すべての作戦は、破壊、強奪などを目的とする攻撃軍と、それを阻止する守備軍に分かれて行う。また、作戦ごとに参加できる人数が異なり、中隊=4個小隊(128人)、小隊=4個分隊(32人)、分隊=8人を基本に部隊が編成される。

基本事項
- ●攻撃軍と守備軍に分かれた団体戦!
- ●作戦ごとに参加可能人数が変化!

MISSION I 制圧作戦―128人vs128人=256人対戦

広大な軍事基地を舞台に、1個中隊同士が戦闘を行う作戦。攻撃軍は燃料塔の破壊など、8つの作戦を決まった順に制圧するのが目的。制圧した目標を守備軍に奪還されることもあるので、最後まで防衛する必要があるなど、チームワークが重要となる。

MISSION II 襲撃作戦―64人vs64人=128人対戦

中規模の基地を舞台に、2個小隊同士が戦闘を行う作戦。攻撃軍は基地に進入して試作型車両2台を奪取、特定の地点へ輸送するのが目的。防衛軍は、試作型車両を制限時間内で守り抜けば勝利となる。いかにして、敵軍の裏をかくかがポイントだ。

MISSION III 妨害作戦―32人vs32人=64人対戦

小規模な基地を舞台に、1個小隊同士が戦闘を行う作戦。攻撃軍は通信施設を制圧したのちに、データセンターを破壊するのが目的となる。守備軍は攻撃軍の妨害をしつつ、通信施設およびデータセンターを破壊されないように守る。非常に狭い戦場なので、両軍が打ち合いになることが多く、小回りが効く武器が有効だ。

MADWORLD（マッドワールド）

2010年2月10日発売予定	¥7,140（税込）	
Wii	ジャンル	ACT / ACT
	メーカー	発売元:スパイク／開発元:プラチナゲームズ
	備考	プレイ人数:1〜2人

過激なアクションで島にあふれる敵を一掃せよ!

テロリスト達によって、完全封鎖されたジェファーソン島。島では生き残ったものが賞金の1億ドルを手に入れることができる死のゲーム「デスウォッチ」が開催される。プレイヤーは、その「デスウォッチ」に謎の男・ジャックとして参加することになる。各ステージに用意されている仕掛けや多彩なフィニッシュ技など、無限に広がる攻撃の組み合わせで、より独創的かつ芸術的な倒し方を生み出していこう。



▲敵を弱らせるとアイコンが出現。超過激なフィニッシュを発動させることが可能だ!!

ステージのゴミ箱や便器もすべてが武器になる!



バトルフィールド:バッドカンパニー2

2010春発売予定	価格未定	
PS3 Xbox360	ジャンル	STG（FPS） / ACT
	メーカー	発売元:エレクトロニック・アーツ／開発元:DICE / 協力
	備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応（最大24人） / 対戦

バッドカンパニーの連中が帰ってきた!



本作は、開発元のDICEが開発したゲームエンジン「Frostbite」を利用し、前作よりもさらに強化された破壊表現を実現しているFPS。戦争そのものより、戦場における人間模様に注目した『Bad Company』シリーズだけに、本作でのストーリーも気になるところだ。新要素としては、武器や乗り物が強化できるようになったほか、建物の戦略的な破壊も行えるようになっている。カスタマイズ可能な武器は46種類にのぼり、装備総数としては15,000を超えるものが登場。マルチプレイでは第二次世界大戦での戦地にもなった、ウェーク島、ガダルカナル島、硫黄島の3カ所が舞台となり最大24人が同時に参戦可能だ。


▲主人公達は、大量に用意された武器や乗り物を駆使してミッションをこなしていく。

AGAIN FBI超心理捜査官

2009年12月10日発売予定	¥5,040（税込）	
DS	ジャンル	AVG（サスペンスアドベンチャー） / 謎解
	メーカー	発売元:テクモ／開発元:シング
	備考	プレイ人数:1人用

特殊能力を使って難事件の謎を解き明かせ!

主人公はFBIのクロフォード支局に所属するジョナサン・ウェーバー（通称ジェイ）。彼は非常に優秀な捜査官であると同時に、特殊能力「パストヴィジョン」を使うことができる。その能力を使うことで、過去の映像と現在の映像を同時に見ることができ、その変化を見つけながら事件の真相に迫っていく。今回の事件は、19年前にクロフォードの人々を恐怖に陥れた連続殺人鬼「プロヴィデンス」から、新聞社のもとに一通の手紙が送られてきたことから始まる。その捜査の最中にジェイが19年前の殺人現場に向かうと、そこには先回りをしたかのようにプロヴィデンスからの挑戦状が置かれていた……。果たしてジェイは真相にたどり着き、プロヴィデンスを捕まえることができるのだろうか。



▲さまざまな方法で証拠や証言などを集めて、一定の条件が整うと特殊能力が発動する。


▲「パストヴィジョン」を発動させ変化を見抜ければ、しだいに事件の真相が見えてくる。

戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校

2009年1月21日発売予定	¥6,090（税込）	
PSP	ジャンル	S･RPG（アクティブ･シミュレーションRPG） / 戦略
	メーカー	セガ / 育成
	備考	プレイ人数:1〜4人 / 協力

戦場を生き抜く士官候補生のドラマを描く

本作は、前作『戦場のヴァルキュリア』から2年後のガリア公国が舞台。物語は、ユーデリア大公に不満を持つ「ガリア革命軍」が反乱を起こし、その戦火に巻き込まれていく「ランシール王立士官学校」の士官候補生達の姿を描いていく。物語をなぞるように進行していった前作とは異なり、本作ではミッションを受けるかたちで物語が進んでいく。また、クラスチェンジによる兵科の上級クラスが多様化し、1つのクラスからさまざまなクラスに変えられるようになった。そのほか、アドホック通信プレイをすることで、最大4人まで同時にプレイすることが可能だ。


反乱軍の部隊とランシールの士官候補生の激闘


重要なシーンではムービーが挿入!

リヴリーガーデン

2010年1月28日発売予定	¥5,040（税込）	
DS	ジャンル	SLG（育成SLG） / 育成
	メーカー	マーベラスエンターテイメント / 協力
	備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応（最大2人）

かわいいリヴリーを育ててプチガーデンを作っていこう

「リヴリー」とは、中世の時代に王族達のペットとして錬金術で生み出された不思議な生き物。しかし、乱暴に扱われてしまったことで絶滅してしまった。そんなリヴリー達を、研究に研究を重ねたことにより、現代によみがえらせることに成功。主人公はリヴリーを大切に育てるために、リヴリーにとって非常に重要な住みかとなる「ガーデン」を作り、荒れた土地をよみがえらせていくことになる。リヴリーとガーデンは表裏一体の存在で、愛情をもって育てていくとともに成長していくことになる。


▲リヴリーやガーデンを上手く成長させられれば、育てられるリヴリーの数も増える。


豊富なアイテムを使ってガーデンをアレンジ!!

ひぐらしデイブレイク Portable MEGA EDITION

2009年11月26日発売	通常版:¥6,090（税込）／限定版:¥9,240（税込）	
PSP	ジャンル	ACT（3Dタッグ格闘アクション） / ACT
	メーカー	発売元:加賀クリエイト／開発元:アルケミスト / 対戦
	備考	プレイ人数:1〜4人

またまた「ひぐらし」キャラが3Dで大暴れ!

本作は、2008年11月に発売された3D対戦ACT『ひぐらしデイブレイク Portable』にさまざまな要素を追加したもの。ストーリーモードの一新やメディアインストールの実装などにより、より快適に、より楽しくプレイできるようになった。前作では勾玉をめぐる攻防をもとに展開していったストーリーだが、今作ではレナがゴミ山の中から見つけ出してしまった鏡が発端となって、大バトルに発展していく。

オープニングのアニメーションも一新!





▲覚醒時のカットイン演出の短縮や無敵時間など、さまざまな部分のバランス調整によってバトルパートも大幅にパワーアップ!!

PSP

PSP ラ・ピュセル†ラグナロック

La Pucelle Ragnarøk ラ・ピュセル ラグナロック

2009年11月26日発売予定	通常版:¥5,229(税込)/初回限定版:¥7,329(税込)		冒険
ジャンル S·RPG	メーカー 日本一ソフトウェア	備考	プレイ人数:1人用

『ラ・ピュセル』の続編制作決定!!! 本作を含めた3部作の制作が動き出す!!

PSPで追加されたシステムを公開!

PS2ソフト『ラ・ピュセル 光の聖女伝説』に追加要素を加え、PSPに移植した本作の続編製作&ダウンロードコンテンツ配信が決定! 詳細については情報が届きしだい公開していく。今回は新キャラクターをはじめ、より戦略性が高くなった戦闘システム、やり込み要素をまとめて紹介していこう。



ダウンロードコンテンツも配信決定!





謎の少女

CV ???

邪悪なオーラを漂わせ、プリエたちの行く手を阻む少女。不敵な笑みと、豊満なボディを惜しげもなくさらした姿は大人っぽいが、言動は子供っぽい。彼女の実力は果たして……。

System 進化したシステム

1 浄化システム

PS2版では浄化を行うと1ターン消費していたが、PSP版では浄化を行うことで再行動が可能になった。これを「浄化リアクション」と呼ぶ。積極的に浄化を利用していこう。



▲浄化を行ったキャラクターの頭上に「Re-Action」と表示され、再行動が可能になる。

1ターンで3回も行動可能に!?



◀浄化された闇の地場上のキャラクターも再行動でき、「大奇跡」を発動すれば、さらに再移動できる。

2 合体技

バトルで特定のキャラが隣接している状態で「とくしゅ」を選択すると、ともに技を繰り出すことができる。PSP版では、メインメンバーの新たな合体技も追加。いろいろ組み合わせてバトルを派手にきめよう!

オマール&マムロン!



▲オマールとマムロンの合体技「ナニワブレイク」。敵に飛びかかり一気に決める。空からの攻撃というのが、空賊の彼ららしい技だ。

アルエット&プリエ!

追加された合体技は30種類以上!!



◀アルエットとプリエの合体技「ホーリークラッシュ」。放たれたまばゆい閃光が敵に降りかかる。

エクレール&アルエット!



▲エクレールとアルエットの合体技である「神剣投閃撃」。教典と天を突き刺す巨大な剣が強烈な雷をまといながら、敵に裁きを下す。

エクレール&キュロット!



▲エクレールとキュロットの合体技である「双槍雷撃」。2人が持つ鋭い槍と複数の雷が敵の体を貫く。もはや、敵に逃げ場などない。

やり込み尽くせ!!

I 強い敵と戦いたいのなら、「魔界」へ行け!

より強い敵と戦いたい猛者にオススメのエリア。クリア状況によりもらえる報酬が変化し、強力なアイテムも入手可能だ。魔界へ行くには、各エリアにある「魔界化指数」を上昇させ、一定値以上にすることで魔界へのゲートが開ける。

▶全10界で構成されており、最下層には強大なボスが待ち構えている。



II 「アイテムを強化」して、バトルを有利に進めろ!

アイテムにもレベルが存在し、経験値を溜めることでアイテムのレベルがアップする。アイテムの経験値は、浄化を行うことで入手できる。これにより、同じアイテムでも能力を飛躍的にアップさせることが可能だ。

▶レベルアップしたアイテムはステータスが上昇し、心強い装備品になる。



III 条件を満たし、「オールパーティ」で旅に出ろ!

ある条件を満たして、次の周回に入ると、全パーティキャラが仲間になった状態からスタートすることができる。レベルも引き継いだままなので、お気に入りのキャラクターを育ててから次周プレイにのぞみたい。

▶序盤エリアでエクレールが登場! 周回プレイでキャラの魅力もアップ!!



.hack//Link

2010年2月発売予定	価格未定	
PSP		
ジャンル	A·RPG	ACT
メーカー	バンダイナムコゲームス	冒険
備考	プレイ人数:1～3人	協力

.hackシリーズの最終章がついにPSPに登場!!

PS2で発売され、好評を博した『.hack』シリーズの最新作がついにPSPに登場！ 本作は、シリーズの集大成として位置づけられ、カイトやハセヲといったこれまでのゲーム作品の主人公達をはじめ、アニメ、小説など、本シリーズすべての関連作品からキャラクターが一同に集結する。そして、これまでは語られなかった謎の真実や裏のストーリーも明らかになり、壮大な年代記もついに最終章を迎える。



▲主人公は各キャラクター達と連係することで、強力な連続攻撃を繰り出すことができる。

通信プレイでは最大3人まで同時プレイ可能



NARUTO－ナルト－ 疾風伝 ナルティメットアクセル3

2009年12月10日発売予定	¥5,229(税込)	
PSP		
ジャンル	ACT(忍道対戦アクション)	ACT
メーカー	発売元:バンダイナムコゲームス／開発元:サイバーコネクトツー	対戦
備考	プレイ人数:1～4人	

完全オリジナルのシナリオで「ナルト」が楽しめる!

本作は、漫画やテレビアニメなどで大人気の「NARUTO-ナルト- 疾風伝」が原作となる「忍道対戦アクション」で、その連載開始10周年を記念して発売される。原作でおなじみのキャラクター達が登場！ さらに、ゲームオリジナルシナリオを収録。ナルトのライバルであるサスケの視点で再現した「うちはサスケ伝」も収録されているなど、原作ファンにはたまらない内容だ。なお、本作はアドホック通信に対応しているので、最大4人のプレイヤーと同時にバトルすることが可能。その形式もバトルロイヤル方式から2VS2のチーム戦など、かなり多彩なルールで楽しめるようになっている。



◀シナリオ中はアクションやバトルなど、さまざまな任務を命じられる。



▶「うちはサスケ伝」では、サスケと大蛇丸との死闘が再現されている。

影の塔

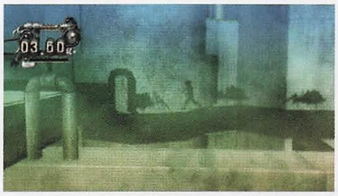
発売日未定	価格未定	
Wii		
ジャンル	ACT(影アクションアドベンチャーゲーム)	ACT
メーカー	ハドソン	謎解
備考	プレイ人数:1人用	

影の特徴を生かしながら塔の謎を解いていこう

本作は「影」の主人公を操作して、各ステージでさまざまな謎を解きながら塔の頂上を目指していくACT。主人公は「影」であるために常に光が必要で、移動できる部分は影の上のみだが、見た目では遠く離れている場所でも影をつなげることで通過可能になる。そういった「影」であることの特徴をうまく生かしながら、さまざまな謎を解いていくのだ。なお、主人公が頂上に登ろうとしている塔は、誰が何のために作ったのかなど、すべてが謎に包まれている。ステージのギミックを解いていくだけではなく、そういった物語の謎になっている部分も解き明かしていくことになる。



クロアゲハの力を借りて影をうまくつなげていこう



ステージには敵も存在するようだ

家庭教師ヒットマンREBORN! 絆のタッグバトル

2010年2月25日発売予定	¥5,229(税込)	
PSP		
ジャンル	ACT(3Dタッグバトル)	ACT
メーカー	マーベラスエンターテイメント	対戦
備考	プレイ人数:1～2人	協力

2人でタッグを組み絆の力で2VS2のバトルに勝利せよ!

週刊少年ジャンプで連載中の人気コミック「家庭教師ヒットマンREBORN!」のキャラクターがタッグを組み、壮絶なバトルを繰り広げる。バトルは基本的に1VS1で進み、特定の操作で、交代や連携攻撃を出すことが可能だ。また、タッグを組む2人の相性が非常に重要なポイントとなっている。原作でおなじみのタッグはもちろん、あまり見ることができない新しいタッグをどんどん試していくのもおもしろい。

パートナーとの連携攻撃で敵を倒せ!!





▲本作には、予約特典として豪華カードセットがついてくる。数に限りがあるので、手に入れたい方は早めに近くのショップに走ろう。

らき☆すた ネットアイドル・マイスター

2009年12月23日発売予定	通常版:¥6,090(税込)／DXパック:¥8,190(税込)	
PSP		
ジャンル	SLG(ネットアイドル育成シミュレーションゲーム)	ACT
メーカー	角川書店	育成
備考	プレイ人数:1人用	

「らき☆すた」のキャラクターをアイドルに育てよう

「らき☆すた」のキャラクターたちが、ネットアイドルを目指し奮闘する！ プレイヤーはマネージャーとなり、彼女達のアイドルになるという夢を叶えるための手助けをするのだ。ボイストレーニングや握手会、ブログ開設など、さまざまなトレーニングやイベントを実行して、一流のネットアイドルに育てていこう。さらに、こなたや柊姉妹などのキャラクター達の様々なコスプレ姿も楽しむことができる。なお、初音ミクとのコラボTシャツ、マフラータオル、応援ハチマキなどの豪華な特典が同梱されるDXパックも発売されるのでチェックしておこう。



◀ときどき挿入されるイベントシーンが、さらにゲームを盛り上げていく。



▶トレーニングはミニゲーム形式。トップを狙うには成功しかないのだ。

仮面ライダークライマックスヒーローズW(ダブル)

2009年12月3日発売予定	¥6,279(税込)	
Wii		
ジャンル	ACT(ヒーローアクション)	ACT
メーカー	バンダイナムコゲームス	対戦
備考	プレイ人数:1～2人	

平成の仮面ライダー達の競演に刮目せよ!!

現在、テレビ朝日系列で絶賛放送中の「仮面ライダーW（ダブル）」がWiiで登場。現れる怪人たちを次々に倒していく「クライマックスモード」の後半のステージには、クウガやアギトといった歴代の平成ライダーたちがボスとして待ち構えている。また、各ステージにはさまざまなミッションが用意されていて、それらをクリアすることで、「ガンバライドカード」の画像などを入手できたり、「クライマックスモード」をほかのライダーでプレイ可能になったりする。



▶仮面ライダーW（ダブル）には9つのフォームがあり、使い分けて進んでいこう。



歴代ライダー同士の激突を見逃すな!!

PSP 剣闘士 グラディエータービギンズ

2010年1月14日発売予定	¥5,040(税込)		ACT 育成 対戦
ジャンル	ACT(剣闘アクション)	メーカー アクワイア	備考 プレイ人数:1〜2人

電撃オリジナル防具&体験版の情報を公開!

ズバリ! これが『剣闘士』の魅力だ!

本作の最大の魅力は、なんといっても自由度の高さだ。使用する武器や闘い方、ストーリーの方向性など、どれをとっても自分が思うがままにプレイできる。以下では、その代表ともいえる4つの魅力的な要素を紹介しよう。

育成 自分が思い描く剣闘士に育てる

キャラクターメイキングをはじめ、どの武具を手にして闘うか、能力やスキルはどれを伸ばすかなどはすべて自由に決める。気に入った武具を精錬で最強にすることだってできるのだ。



◀キャラクター作成時に、体格や顔、肌の色などを細かく設定できるところがポイント。女性の剣闘士として始めることもできる。

収集 武具、スキル、通り名を集める楽しみ

コレクション的なやり込み要素も充実。武具は全400種以上にもおよび、スキルは1つの闘技スタイルで闘い続けると習得でき、通り名は闘い方や装備によって付けられていく。これらのコンプリートを目指すのも1つの楽しみ方だ。



◀通り名にちなんだ闘い方で勝利すれば観客から高評価を得られる。

物語 プレイヤーの選択で変わるマルチストーリー

各地にいる貴族と親密になれば、特別闘技に招かれたり、謝礼としてお金がもらえたりするイベントが発生する。貴族ごとに親密度が設定されており、どの貴族と仲良くなるかで物語の展開が変わる。



▲貴族の目に止まる印象的な闘いをすれば、貴族の方からコンタクトをとってくる。

通信 育て上げた剣闘士が敵として登場する



▲無線LANなどを使ってアクセスできる「PlayStation Store」では、限定装備品やキャラクターモデルが手に入る。

アドホック通信を利用すれば、近くにいる友だちと対戦できるほか、お互いのキャラクターを有名剣闘士として本編に登場させることができる。また、PS3に繋いでアドホックパーティを経由すると、全国のユーザーとの通信対戦が可能だ。

電撃製オリジナル防具が手に入る!

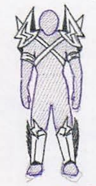
3誌合同企画いよいよ始動! 「電撃」が育成した剣闘士がゲームに登場!!

以前から着々と進めてきた3誌合同で作成する電撃製オリジナル防具がついに完成! 下を見てもらえば、各誌ともにまさに「電撃」らしいデザインに仕上がっているのがわかるだろう。この黄金の甲冑を身にまとった剣闘士(ダサい?)が、実際にゲーム中に登場するというのだから驚きだ。もし、戦う機会が訪れたら、ぜひとも全パーツを奪い取って、自分の剣闘士を黄金色に染めてみてはいかがだろうか?

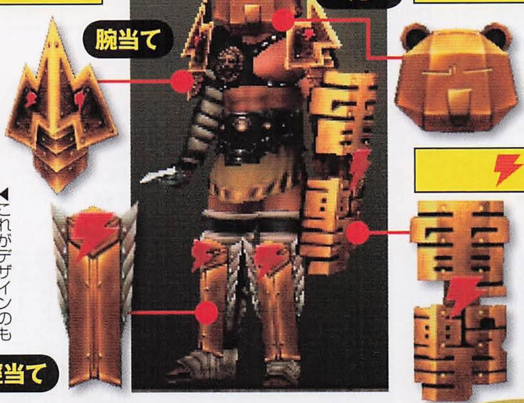


電撃ゲームス

本誌が手がけたのは、腕当てと脛当ての2パーツ。どちらにも、電撃のトレードマークとなる赤い稲妻を装飾している。腕当ての先端が尖っているので、武器としても使えそうだ。



◀これがデザインのもととなるラフ画。各パーツの稲妻マークも再現。



電撃PlayStation

「ポリタン」をモチーフにした兜。頑丈そうだが、戦いに似つかわしくない表情が何ともいえない。そもそも、前が見えるかが問題。

DENGEKI ONLINE

「電撃」の2文字で象られ、中央に赤い稲妻マークが付いた大盾。唯一、気がかりなのは、文字の間にできた左右のくぼみ。ここを槍で狙われたらヤバそうだ。

無料でダウンロードできる!

体験版の配信がついに決定! 謎の女剣闘士チタシチーナに挑め!!



本作の体験版が、11月26日に配信されることが決定! 公式サイトから無料でダウンロード可能。プレイしたデータは製品版への引き継ぎが可能となっている。この機会にぜひプレイして、友達よりもひと足先に剣闘士を育てよう。





▲これが体験版で登場する女剣闘士のシタチチ……もとい、チタシチーナの入場シーンだ。まず兜をはがして素顔を拝んでみるのも一興。

体験版は、操作方法と戦いのノウハウがわかるチュートリアルや各種目の剣闘試合が遊べるほか、ボスとして女剣闘士"チタシチーナ"が登場する。なんでも、ケタ違いの強さらしく、よほど頑張らないと倒せないらしい。もし万が一彼女に勝つことができれば、何かあるかも!?

ケロロRPG 騎士と武者と伝説の海賊

2010年発売予定	価格未定	
DS	ジャンル	RPG(仲間と共鳴するRPG)	冒険
	メーカー	バンダイナムコゲームス	
	備考	プレイ人数:1人用	

ケロロ小隊が「テイルズ オブ」シリーズを侵略であります

あの国民的人気アニメ「ケロロ軍曹」が『テイルズ オブ』シリーズでおなじみの戦闘システムである、「リニアモーションバトルシステム」を取り入れて、初めてとなる本格的なRPGとしてDSで登場！ アニメ、漫画などでおなじみの「武者ケロ」「海賊ケロ」「騎士ケロ」の世界観を1つの世界に取り込み、それぞれの場所でケロロ達がその世界観にあったコスプレをしながら、冒険を繰り広げていくのであります！

そっくりさんも応援で参戦





◀戦闘では「テイルズ オブ」シリーズのように、ヒット数を稼ぐことが重要になるのだろうか？

CALLING(コーリング:)～黒き着信～

発売中(11月19日)	¥6,090(税込)	
Wii	ジャンル	AVG(ジャパニーズホラーアドベンチャー)	ACT 謎解
	メーカー	ハドソン	
	備考	プレイ人数:1人用	

生死の境界へ誘い込まれた彼らの物語が始まる



◀「境界」の世界では、闇の中から容赦なく霊達が襲い掛かって来る。



▶詳しく調べられる場所では、ポインターの形状が変化する。

「普段は真っ黒な背景にカウンターしかないのだが、時折チャットルームに繋がるというサイトがある。そのチャットルームに入ったものは、闇の深淵からの着信を受けて生死の狭間に取り込まれ、永遠にそのなかで彷徨い続けることになる……。」そんな噂が巷でまことしやかにささやかれているサイトがある。そのサイトの名は「黒のページ」。本作は、「黒のページ」のチャットルームにアクセスしたことによって、生死の「境界」に誘い込まれてしまった4人の男女が生き残るために繰り広げる、ジャパニーズホラーアドベンチャー。果たして彼ら4人は無事に、現実に帰ることができるのだろうか？

ひぐらしのなく頃に絆 第四巻・絆

2010年2月25日発売	通常版:¥5,040(税込)／限定BOX:¥8,190(税込)	
DS	ジャンル	AVG(サスペンスアドベンチャーノベル)	謎解
	メーカー	アルケミスト	
	備考	プレイ人数:1人用	

ついに「ひぐらしのなく頃に」のすべてが終結を迎える

本作は「ひぐらしのなく頃に」シリーズのDSでの完結版となる作品。収録されている内容は、PS2版で収録されていた完結シナリオ「澪尽し（みおつくし）編」。次に、家庭用では初となる同人ソフトの完結シナリオ「祭囃し（まつりばやし）編」とパラレルワールドを描いた「賽殺し（さいころし）編」。最後に、DS版恒例の完全新作ストーリー「言祝し（ことほぐし）編」という4編が収録されている。これらをすべて制覇すれば「ひぐらし」の謎がすべて明らかになり、物語はついに完結を迎える。

▶4つのシナリオが収録。「言祝し（ことほぐし）編」はDS版のオリジナルシナリオだ。





物語の真相にたどり着けるか!?

虫姫さまふたり Ver 1.5

2009年11月26日発売	通常版:¥7,140(税込)／初回限定版:¥9,660(税込)	
Xbox 360	ジャンル	STG	ACT
	メーカー	ケイブ	
	備考	プレイ人数:1～2人	

アーケードで人気の『虫姫さまふたり』が新要素を追加して登場

2006年10月からアーケードで稼動が開始した、縦スクロール型シューティング『虫姫さまふたり Ver1.5』が、Xbox 360に移植される。従来のファンタジー色の強い世界観やキャラクター、激しい弾幕などの魅力はそのまま継承。さらに、新要素としてシューティング初心者でも遊びやすい「ノービースモード」の追加、アレンジモード『真・虫姫さまふたり』の収録などで、初心者からアーケード版を遊びつくしたユーザーまで楽しめる内容になっている。なお、本作はダブルアレンジサントラCDがついてくる限定版も発売。アーケード版の音源を著名なアーティスト達がアレンジしているので、ファン必携の内容となっている。





◀◀グラフィックもXbox 360ならではの高解像度用に一新され、美麗度が増している。

真・戦国天下統一～群雄たちの争乱～

2010年1月21日発売予定	¥6,090(税込)	
DS	ジャンル	SLG(戦国シミュレーション)	戦略 歴史
	メーカー	システムソフト・アルファー	
	備考	プレイ人数:1人用	

戦国時代の戦乱の世が今、DSでよみがえる

PCで根強い人気を誇る「天下統一」シリーズの最新作がDSで登場。プレイヤーは、全国に群雄割拠する戦国大名となり天下統一を目指す。史実とは違う出来事が起こることもあり、さまざまな展開を楽しむことが可能だ。本作では、約1,400人の武将、約400種の城が用意されているなど、ボリュームある内容となっている。



◀ゲーム中には、上画面で自国の情報を確認可能だ。



▶合議では、部下がさまざまなアドバイスをくれる。



◀合戦中は、自軍の部隊に下画面に表示される行動からタッチペンで選択して命令を下すことになる。

サムライスピリッツ閃

2009年12月10日発売	¥7,140(税込)	
Xbox 360	ジャンル	FTG(3D剣戟格闘)	ACT 対戦
	メーカー	SNKプレイモア	
	備考	プレイ人数:1～2人／オンライン対応	

あの『サムスピ』が3DになってXbox 360を席巻する!

剣戟格闘の元祖『サムライスピリッツ』シリーズの最新作がXbox 360に登場する。本作は、2008年に稼動されたアーケードの移植作だ。猛千代と鈴姫が新キャラクターとして追加されたほか、中ボスのドラコやラスボスのゴルバも特定の条件をクリアすることで使用可能となる。本作では新たに「バーサス」「プラクティス」「サバイバル」の他、Xbox LIVEモード搭載でオンライン対戦も可能となった。



▲3D特有となる軸移動や空中コンボなどの特徴を理解して、立体的な攻防を繰り広げていこう。

1ラウンドに1度のみ使用可能な「一閃」で一発逆転を狙え!



小特集も追加してさらにパワーアップ！
電撃ゲームス流、情報コラムコーナー

電撃ゲームス

News Folder（ニュースフォルダ）



電撃ゲームス ホットトピックス

「PSP go」がついに登場！ ダウンロードに注力した新型「PSP」によって、ゲームプレイのライフスタイルが変わります！

脳天直撃!! セガ・サターン15周年

知っていましたか？ 2009年11月22日でセガ・サターンは誕生15周年！ 当時セガ・サターン専門に関わっていた編集・ライターが名作50本を語ります。

ハード別【オンラインサービス】コラム

今号のiPhone/iPod touchたった2ページなのに！ 無料アプリ50本を大紹介！ ほかのハードはすべて4ページの計18ページでお送りします。

- Wii＆ニンテンドーDSi
- PlayStation Network
- Xbox LIVE
- ケータイ
- iPhone/iPod touch

電撃ARCADEゲームス

前号に大特集をした『LoVⅡ』はその興奮冷めやらぬまま、オンライン対戦初心者もフォロー！ さらに新作ACT『シャイニング・フォース クロス』にも注目！

電撃PCゲームス

ウェブブラウザーで本格MMO RPGが遊べちゃう!? いまだかつてない新感覚のオンラインゲーム『フラゴリア』がついにサービス開始！

電撃オンラインアクセスランキング

今月も強かったのはやはりあのメーカー!? DOL読者の心に突き刺さった「旬のニュース」がわかるのは「電撃オンラインアクセスランキング」だけ！

電撃ゲームス RANKING

売れているのは最新タイトルだけじゃない！ 市場で売れているタイトルと読者が好んで購入しているタイトルの違いがわかります。

電撃ゲームス REVIEW

今回もルーキーが、レビュータイトルのクリア目指してがんばってます！ 注目の『FFCC クリスタルベアラー』はいったいどんな評価に!?

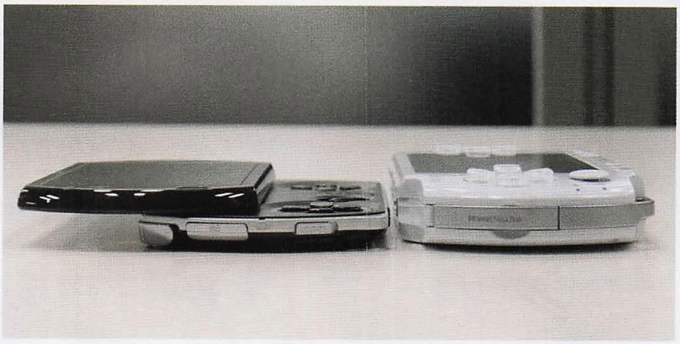
電撃ゲームス ホットトピックス ゲーマー視点で PSP goをチェック！

まず最初に。この号の発売直後には、ニンテンドーDSi LLも発売になっています。本来であれば、このPSP goとDSi LLを比べてみたいと考えたのですが……残念ながらDSi LLについては十分に触ってみることができませんでしたorz　なので、今回はPSP goのみをとりあげています。また、その視点も、極めてゲーマー寄りにチェックしてみました。理由は簡単で、電撃ゲームスは総合ゲーム雑誌だからです、はい。……と勢い込んでみたのですが、従来型の最新モデルであるPSP-3000と比較して、物理的になくなったものはあっても加わったものはありません。なので、ゲーマー視点としてはPSP-3000と比較してゲームを楽しみやすいか否かというところが問題となるのですが、結論、操作を考えるとPSP-3000の勝ち、ただし、ある種の手軽さのようなものはPSP goの勝ちということになるでしょうか、あっさり結論を書いてしまいましたが。

まず操作の面です。PSP-3000と比較してずいぶん小さくなり、また、若干ですがこれまでのPlayStationのデザインとは異なるボタン配置を採用したPSP goですが、この2点は意外と気になりませんでした。個人的に気になったのは薄さです。右の写真を見てもらえればわかるように、ガシャッと開いた時の底部／操作部分は小さくて薄いです。この小ささで底部にすべてのボタンが集中しているので、忙しく操作するとうっかり落としそうになることもありました。実際に落とすということはなかったのですが、プレイしていて若干の不安がありましたね。どうしても注意しながらプレイするような感じになってしまって……。

一方、PSP go最大の特徴とされるUMDドライブをなくしたことについては、僕は特別、不便を感じませんでした。立ち寄り先すべてに無線LAN環境が整備されているということが特殊なことかどうかはわかりませんが、PlayStation Storeにさくっとつないでさくっとソフトがゲットできるのは、やっぱり楽です、圧倒的に。実測してはいませんが、ソフトの起動やロードも速いような気になりますし、なにより切り替えが楽です。過去、20年にわたって携帯ゲーム機を遊びまくってきた人間として、電池の性能がぐんぐん上がっていくにつれ、最大の悩みとなっていたのはソフトの持ち運びでした。いつ何時、どのソフトが遊びたくなるかわかんないじゃないですかw　僕のカバンの中には、酷い時には2機種5本ずつくらいのソフトが入っていました、おおむね、ムダに……。PSP goの内蔵メモリにはフルの製品版ソフトで約10本分は納めておけるので、まず不足はないでしょう。DSタイトルを1本でがまんして、もう1本、PSPタイトルをPSP-3000に入れておけば（すなわち3機種を持ち歩いているわけですが）、ソフトを持ち歩かなくてもよいということになります。画期的。

と、僕は環境があり、なおかつ携帯ゲーム機マニアなのでこう思いますが、無線LAN環境が利用できない方にPSP goはおすすめできません。先に書いたように、PSP goでなければ遊べないソフトは「物理的には」ないわけですから。もしまだPSPをお持ちでないなら、価格も下がったことですしPSP-3000をぜひぜひ、おすすめします。ただ、もし1日1回くらいは無線LANのアクセスポイントが利用できるというなら、PSP goも選択肢に入るかもしれません。単純な話で、持ち運びは圧倒的に楽ですしね。（株式会社アスキー・メディアワークス 第1編集部 media artist／倉西誠一）





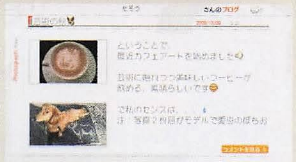
◀PSP goの発売で、ラインナップが充実したPSストア。

RooM FOR PSP　クローズドβテストに参加しています！

TGSで発表され、クローズドβテストが始まっているPSP向けSNS『RooM(ルーム) for PlayStation Portable』。さっそく参加させていただきました……って、まだブログも1つしか書いていませんがorz　正直な感想を言わせていただければ、メニューまわりや入力系がわかりにくかったりはしますが、まだクローズドβですから。サービス開始時には、いろいろ改善されていると思います。携帯ゲーム機専門のSNSがどんな風に育っていくのか、楽しみです。ちなみに僕のIDはseiichi_kです。



◀マイルームのイメージ。いずれはこうなるといいなぁ。



◀まずはブログを書くことからはじめてみよう！　得意なので。

GET! 1　PlayStation Storeからダウンロードしてゲット！

改めて書くまでもなくUMDドライブのないPSP goでは、ソフトはPlayStation Storeからダウンロードします。PSP goの発売にあわせて、体験版、製品版ともにラインナップが拡充しているので、この機会にチェックしてみてください。ちなみに製品版の価格はタイトルによって異なりますが、この自由度もDL販売の魅力ですね。

PSP go発売と同時に、注目の体験版、製品版が続々登場！



製品版

◀本体と同日発売で、ディスク版、DL版両方を用意したタイトルもあります。



体験版

▲体験版で注目は、『MGS PEACE WALKER』。TGSで配布されたものとは異なる（ミッションを1つ追加等）体験版が登場！　必見！

GET! 2　PlayStation Storeから再ダウンロードしてゲット！

これは見逃しがちかもしれませんが、ダウンロードでゲットする対象はもう1つあります。それは、過去にPlayStation Storeで購入したゲームソフト。アカウントが統一されていることが条件になりますが、画面右上の「ダウンロードリスト」というアイコンをクリックしてみてください。（そのアカウントで）過去にダウンロードしたゲームのリストがずらっと出てきて、再ダウンロードも可能です。僕の場合、プレイ時間のことなど考えずに、けっこうな数のゲームアーカイブスタイトルを買っていたので、まぁ、あるあるある。まずはダウンロードしてある『フロントミッション』全タイトルを、もう一度『ファースト』から遊んでみようかと思いますw



▲アカウント管理さえしていれば、ハードが変わっても楽しめる。これもDL販売の利点。

FIRST IMPRESSION　やっぱり毎日持ち歩いてますw　手軽手軽

さて、もうちょっと個人的なPSP goについての第1印象をまとめておきますが、結局、毎日持ち歩いています。これ1つでOK！　ということはありませんが、必ず持っているのも事実です。先にも書きましたが、ソフトの入れ替えを意識しなくてもよいということは、軽躁気味の僕にとっては本当に大きなことです。せっかく買ったガチャピンのケースがもったいない……というくらい。激しすぎるアクションは厳しいですが、現在人気の体験版をプレイするぶんには慣れてきました。今後は、『RooM for PSP』などのオンラインサービスにも期待ですね。



▲本体の底面には、材質の異なるグリップ部があります。これが意外としっかりしていることには、好感を覚えました。

NOTICE

今回の記事に書かれていることは、いずれも2009年11月8日現在の事実と、それに基づく推測、観測によるものです。本記事をお読みいただいた時点での配信状況、配信内容、価格などは異なる可能性がございますので、あらかじめ御了承ください……というようなNOTICEも、ダウンロードコンテンツの御紹介が増えてくるこれからのゲーム雑誌には必要になってくるんでしょうねw　いろいろと注意が必要です。

電撃PlayStation
15周年
勝手にスピンオフ
企画(?)

脳天直撃!! セガサターン15周年



P.116でも告知していますが、電撃PlayStationは今年の12月で創刊15周年。つまり、初代PSの発売からもう15年も経ったわけです。でも、何か忘れていやしませんか。15年を迎えるのはPSだけじゃない。そう、セガサターンも15周年なのです（PC-FX&3DOとかは…ごめんね）。PSの特集は電プレにまかせ、電撃ゲームスではセガサターン特集をやっちゃいます！

15周年を迎えるのはプレステだけじゃない セガサターンを忘れていないか!

セガサターン。この言葉の響きに懐かしい……と思った人は、確実に20代以上なはず。なんせ、かれこれ15年も前のゲーム機ですから。お互い歳をとりましたね。この特集では、セガサターンのすごかったところや名作なんかを紹介していきますので、一緒に目を細めつつ、懐かしんでいきましょう。逆にセガサターンを「知らない」という読者の方もいるかと（ジェネレーションギャップ！）。そんな人には、こんなハードがあったのか、このゲームはセガサターン発だったのかなど、ゲームの歴史を学ぶ感覚で気軽に読んでもらえればと思います。なお、特集タイトルの「脳天直撃!!」というのは、セガサターンのキャッチコピーの1つ。こういう当時を知るおじさんの昔話がちょいちょいと出てきますが、どうか温かい目で見守ってやってくださいね。



これがセガサターンの本体の起動画面だ!

◀背景に飛ぶ宇宙船など、未来的な画面に、当時、大興奮したものですよ。

まずは セガサターンって何よ……？

現在は主にソフトメーカーとして活躍しているセガは、ハードメーカーでもありました。セガサターンはそんなセガの6番目のハード。太陽系の第六惑星にちなみ、土星＝サターンと名付けられました。発売当初は、同時発売の『バーチャファイター』のおかげで、PSよりも優勢。「ついにセガの時代がキター！」とファンを騒がせたものですが、PSでの『ファイナルファンタジーVII』の発表を機に立場は逆転。やがてセガのハードはドリームキャストへと移行していきます。なお、当時のPSとのシェア争いは「32ビット機戦争」とも呼ばれ、業界全体が非常にアツい時代でもありました。

データ

- メーカー：セガ
- 発売日：1994.11.22
- 価格：44,800円
- 売上台数：約580万台



当時のチラシ

セガサターンの歩みとゲーム業界の移り変わり

	1994年	1995年	1996年	1997年	1998年	1999年	2000年
セガサターン	●11月22日に本体が発売。同時発売ソフトは『バーチャファイター』など、計5タイトルあった	●出荷台数100万台突破 ●『バーチャファイター2』発売。のちにサターン初のミリオンヒットに	●3月にPSに対抗し、定価20,000円に値下げ ●『センチメンタルグラフティ』の発売を発表	●本体の白い色をモジり、「セガサターン、シロ!」の決めセリフのせがた三四郎のCMが話題に	●セガ最後のハード・ドリームキャストを発売。セガ開発のセガサターンソフトの供給が終了する	●前年は200近くのソフトが発売されたが、この年は16本。セガは完全にドリームキャストの時代へ	●『悠久幻想曲 保存版 Perpetual Collection』が12月に発売。セガサターン最後のソフトとなる
プレイステーション	●12月3日に本体発売。定価はセガサターンより安い39,800円。初回出荷10万台は初日に完売	●出荷台数100万台突破 ●一部端子を排除した本体を7月に29,800円で販売。台数をさらに伸ばす	●3月に24,800円、6月に19,800円と値下げする ●『ファイナルファンタジーVII』の発売を発表	●『ドラゴンクエスト』の新作の発売を発表。さらに『FFVII』も発売され、2大RPGがPSに	●1997年の18,000円について、15,000円に値下げ ●小島秀夫監督の『メタルギア ソリッド』発売	●『ファイナルファンタジーVIII』発売。最終的に320万本の大ヒットに ●世界で7000万台突破	●プレイステーション2発売。DVDの再生機器や、PS1との互換などにより、爆発的に売れる
ソフト	●『FFVI』『ときめきメモリアル』発売	●『テイルズオブファンタジア』発売	●『ポケットモンスター赤・緑』発売	●セガ、バンダイとの合併を発表するも解消	●セガの湯川専務の自虐的なCMが話題に	●アーケード専門雑誌のゲーメストが廃刊	●『ファンタシースターオンライン』発売

まめ知識 セガサターン その1

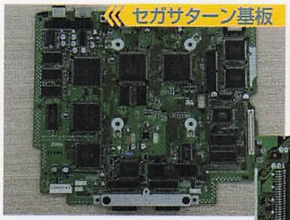
【いろいろな本体】セガサターンは初期型の灰色のバージョン、性能はそのままにコストダウンした廉価版（通称、白サターン）、さらに半透明の外装のスケルトンサターンとさまざまなバリエーションが存在しました。また、通常はハードメーカー以外からそのハードが発売されることはありませんが、セガサターンについては、ビクター（Vサターン）や日立（Hiサターン）といった他のメーカーからも発売されていたりもしていました。

キーワードから振り返る セガサターンのスゴかったところ

シェア争いでは最終的にPSに軍配が上がったものの、2Dの表現力などに優れ、いまだにいいハードだったと語るゲーム開発者もいるほど（ただクセがあり、ゲーム制作にはコツがあったそうです）、名機だったセガサターン。では、具体的にどんなところがスゴかったのでしょうか？　まずはその本体にスポットを当てながら、"スゴかったところ" をキーワード別に振り返ってみましょう。マルチメディア機器を目指した展開や、もはや現在では当たり前になっているインターネット接続などなど……。意外とあの時代から、セガサターンがものスゴいことを目指していたのがわかるはず！

キーワード 64bit級　32×2=64 2つのCPUを搭載

15年前のゲームマシンは、現在に比べてまだまだ発展途上ということもあり、処理スピードや描画能力でゲームのデキがかなり左右されました。今以上にマシンスペックが重要視された時代で、特に○（数字が入ります）ビットマシンという言い方がもてはやされました。当時の流行は64bitマシン!! ライバル視していた任天堂のニンテンドウ64は、まさにその64bitマシンでした。でも、セガサターン用に開発されたCPUは32bit。そこでそれを2つ搭載。64bit級と銘打ち発売されました。



◀1つのCPUを画像、もう1つを音声に割り当てることなどができ、処理落ちなどが比較的少なかった。



▶制作は日立。CPUを2つ積んだことで性能は上がったものの、コストも上がり、PSとの本体の値下げ合戦の際は苦労することに。

キーワード 拡張ラムカートリッジ ST-V互換　アーケードの名作・良作にとても恵まれてました

本体には機能拡張を目的としたカートリッジスロットもありました。ここにはバックアップRAMのほか、CDの読み込み回数を減らすための「拡張ラムカートリッジ」という周辺機器が開発され、必然的に読み込み回数の多い対戦格闘ゲームなどに採用。アーケードの良作2D格闘などがほぼ遜色ない形で移植され、ストレスレスに楽しめました（当時はまだまだアーケードのビデオゲームが元気でした）。また、セガサターンとの互換性を持つアーケード基板「ST-V」も存在。この基板で発表されたアーケード作品が、数カ月後には家庭で遊べるというソフト供給体制も。つまり、セガサターンには、2D系の対戦格闘ゲームやシューティングゲームに強いハードだったのです。



◀拡張ラムカートリッジは2種類存在。これは初期に発売されたメモリが小さいノーマル版。



◀セガ・タイタン・ビデオゲームシステムの略。タイタンは土星の衛星の名前。マザーボードにソフトを挿す形態の基板だった。

セガサターンの各部位の名称と仕様（スペック）



CDドライブに加えてカートリッジスロットを搭載。本体内蔵のメモリ以外に専用カートリッジをスロットに挿すことで、セーブデータを大量に保存できた。またマルチメディア展開を想定し、拡張端子も用意されていた。

初代セガサターン仕様　公式サイトより一部抜粋	
型名	HST-3210
CPU	メイン:SH2(28.6MHz、25MIPS)×2
	サウンド:68EC000(11.3MHz)
メモリ	ワークRAM:16Mビット
	ビデオRAM:12Mビット
	サウンドRAM:4Mビット
	CDバッファRAM:4Mビット
	IPL ROM:4Mビット
	バックアップRAM:256Kビット
グラフィック	解像度:320×224ドット他
	同時発色数:1677万色
	パレット発色:2048/1024色
	スプライト:拡大縮小、回転、変形スプライト
サウンド	PCM音源またはFM音源:32CH(量子化数16ビット、サンプリング周波数MAX44.1kHz)、オーディオDSP
その他	CDドライブ:インテリジェント倍速CDドライブ

キーワード X指定　18禁のゲームも出ちゃったりしました

硬派なアーケードゲームマシンだったかというと、そうでもなく、いわゆるギャルゲーも数多く発売されていました。『センチメンタルグラフティ』など（せつなさ炸裂!!）はかなり話題を呼んだので、名前を知っている人も多いのでは。またPCのアダルトゲームやアーケードの脱衣麻雀などに極力修正を加えず、「X指定」（18歳未満購入禁止）という形でも販売（約20本）。男子諸君の脳天以外に股間も直撃だ！



▲野々村病院院長の殺人の真相を追うアドベンチャー。残虐なシーンも含め、X指定に。



◀PS2でも発売されている、美少女対戦麻雀ゲームシリーズ。勝つとバッチリ見えます。

キーワード 周辺機器　ネット対戦やマルチメディアなものなどなど

ジョイスティックやハンドルコントローラなどはもちろんですが、マルチメディア展開を目指していたセガサターンには、それ以外にも変わった周辺機器がありました。モデムなど、ネット時代を見越した（セガはセガサターン以前も挑戦してましたが、早すぎで…）展開や、フロッピードライブやマウス、キーボードを発売するなど、PC的な方向性がよくわかります。



◀ネット対戦などが可能になる周辺機器。通信速度は14400bps（0.0144Mbps）というから、時代を感じます。遅延はそりゃもう。



▲ビデオCDが見られるようになる拡張機器。



▶アーケード筐体のコントロールパネルをそのまま使用。幅70cm以上とデカイ!!

当時を知らない人も実はセガサターンの名作を遊んでいる？ 今現在も受け継がれているサターンのDNA

4つのキーワードからもわかるように、セガサターンは意欲的なハードでした。今現在、業界を支えている大手のゲームメーカーも数多く参入しており、ハードに負けないぐらい意欲的なソフトが数多く発売されたのも事実。そのなかには、シリーズ作がPS3やPSPといった最新のハードで発売されている作品も少なくなかったりします。右に代表的なタイトルを並べましたが、これ以外に『真・女神転生デビルサマナー』シリーズなどもセガサターンから生まれたソフト。こうしてみると、セガサターンのすごさが何となくわかるでしょ!!



▲知らない人はまずいないと思われる人気シリーズ作。舞台（ライブは今年末にも！）やアニメといったメディアミックス的な展開も話題に。OP曲の「檄！帝国華撃団」も熱い。



◀PSPでシリーズ最新作が発売された「サカつく」もサターン初。基本システムに大きな変化はないが、ポリゴンが…。進化をひしひし感じます。



▶アニメ「機動戦士ガンダム」の1年戦争を舞台にしたシミュレーション。骨太なゲーム性や原作とは異なるifの展開などが楽しめ、人気を集めた。

ほかにもこんなゲームがセガサターン初!

- 『NiGHTS』　・『GUNGRIFFON』
- 『カルドセプト』　・『プリンセスクラウン』
- 『街 ～運命の交差点～』
- 『パンツァードラグーン』　・『グランディア』

次ページからは当時を生きた編集者、ライターが選んだ名作を大紹介!!

セガサターン用として発売されたソフトは約1200本。そのなかに存在する、さまざまなタイプの名作を次のページから紹介。当時の編集者・ライターによるマル秘座談会も要チェック!!



【多彩な周辺機器】上で紹介した以外にもバーチャガンや、アナログスティック（アナログ対応のコントローラは当時珍しかった）を搭載した、マルチコントローラ（通称マルコン）などがありました。珍しいところでは『電脳戦機バーチャロン』専用のツインスティック。操作はしやすかったけど、2本のスティックが突き出ていて、デカくて…。ほかにはカーナビの機能を搭載し、車に載せて利用できた専用のモニター付きのセガサターン本体も。価格は驚愕の15万円也!!

セガサターンソフトピックアップ

名作・迷作・命作　約50本の魅力を語る！

セガのハードの中では、1245本（廉価版やパッケージ違いも含む）と、群を抜いてタイトル数の多いセガサターン。当時よく遊んだという人でも、意外と知らない名作があったりします。ここでは、少しでもセガサターンの魅力を知ってもらうべく、専門誌の制作に関わっていた当時をよく知る人間たち（欄外参照）が、名作をチョイス。主観全開で（ちょっと片寄った）厳選タイトルを紹介します。現在は入手困難なものも多く、全部を遊んでほしい……とは言いません。こんなゲームがあったのね程度にお楽しみください。ちなみに一部を除き、サターンのみでプレイ可能なソフトを選んでいます。特に迷作はいろんな意味で必見！

アイコンの見方
- 名作……誰もが楽しめるステキなソフト
- 迷作……遊び方によってはおもしろがれる1本
- 命作……知る人ぞ知る、いわゆる隠れた名作

名作 バーチャファイター
メーカー：セガ（1994）

3D格闘ゲームのパイオニア。今見るとカクカクしたポリゴンが逆にアートっぽくてかっこいいほどだが、当時はこれでもかなり興奮したものです。ただ、同時発売されたバーチャスティックが……。いろいろ技を出すのに苦労したもんですよ。ちなみに海外のSFドラマで、宇宙船に乗っている子供たちが『バーチャファイター9』というゲームを遊ぶシーンがあったんですが、ほとんど『1』と同じという……。当時は、現在みたいにポリゴンの技術が進化するとは考えられなかったんでしょうね。

迷作 ワンチャイコネクション
メーカー：セガ（1994）

本体と同時発売タイトル。フッくん＋杉本彩＋香港ロケ＝このソフト。ある意味豪華。

迷作 クロックワークナイト ～ペパルーチョの大冒険・上下巻～
メーカー：セガ（1994～1995）

おもちゃの世界を舞台に、ブリキの騎士・トンガラ・ド・ペパルーチョ三世（長い！）の活躍を描いたアクション。ポリゴンを駆使した奥行きのあるステージ構成や仕掛け、なめらかに動くキャラクターなど、デキとしては平均以上。だが、キャラクターのデザインが……。ソニックの次のセガのマスコットキャラとして考えていたという話もあり、かなり驚かされました。

名作 パンツァードラグーンシリーズ
メーカー：セガ（1995～1998）

ドラゴンに乗り戦う、3Dシューティング。間違いなく名作。退廃した世界観やBGMなども魅力だが、ドラゴンに乗っている独特な浮遊感は一度体験する価値が激しくアリ（ビジュアル的な部分も考えると、さすがに見劣りしてしまうので、現在は初代Xboxで発売された『パンツァードラグーンオルタ』がオススメ）。3作目の『AZEL -パンツァードラグーン RPG-』はRPGへガラっと方向転換したものの、独特な世界観はそのままに、シューティング的なバトルシステムなどで、国内外とも高い評価を得ています。

命作 デジタルピンボールシリーズ
メーカー：Kaze（1995～1997）

ひとことで言えば、ピンボールゲーム。とはいえ、とにかくリアルで美しい。スーパーファミコンで発売されていた『スーパーピンボール』シリーズもかなり驚かされたが、初めて見たときの衝撃はそれ以上。「家庭用でもここまでできるんだ!!」と。 シリーズ作は3つ。『ラストグラディエーターズ』と『ネクロノミコン』。ボールの挙動などを修正した『ラストグラディエーターズ Ver.9.7』。実機のピンボール自体も衰退してしまったので、なかなかゲーム機でピンボールを発売するのは難しいんでしょうが、最新の家庭用ゲーム機で新しいデジピン（こう略します）が遊べたらと…。ボールの挙動とか、おそろしくリアルな物ができるんだろうなぁ。



迷作 新・忍伝
メーカー：セガ（1995）

64bit級のパワーをすべて注ぎ込んだとしか思えない、実写のムービーは絶対必見!!!!!

名作 魔法騎士レイアース
メーカー：セガ（1995）

細かい部分まで作り込みが丁寧。グラフィックの描き込みもすごいです。愛を感じます。メガドライブの『幽遊白書』とともに、キャラゲー＝クソゲーという概念を打ち破った1本。ただラストのシューティングバトルだけは今でも納得いってません。

迷作 ばくばくアニマル ～世界飼育係選手権～
メーカー：セガ（1995）

動物がエサを食べるときの顔がこ、こわい…。

命作 ガーディアンヒーローズ
メーカー：セガ（1996）

アクションゲームの雄・トレジャー初のセガサターン開発タイトルで、剣と魔法の世界を舞台にした横スクロールアクション。「格闘RPG」と銘打たれており、空中ガードやコマンド技など、アクションがとにかく多彩で、物語の分岐や成長要素など、じっくり遊べる作りになっているのは、さすがトレジャーといったところ。また絶対見逃せないのが対戦。主人公の戦士たちはもちろん、パンチしかできないそのへんの村人から強力な魔法が発動できる神様まで、登場するキャラのほとんどが使えるというところがスゴイ。周辺機器を使えば、最大6人同時対戦もできるんですが、そのハチャメチャっぷり、ハンパないです。ぜひ一度、遊んでほしい！

迷作 おまかせ！退魔業
メーカー：セガ（1996）

主人公の3人が編集部にきてくれましたね。人気声優の千葉紗子さんが実写で出てます。

迷作 ザ・ホード
メーカー：BMGジャパン（1996）

主人公の育ての親が牛という設定がすばらしい。

名作 ドラゴンフォースシリーズ
メーカー：セガ（1996～1998）

ファンタジーの世界を舞台にしたシミュレーションRPG。最大の見どころは、100対100のバトルシーン。『無双』シリーズなどを見慣れた現在ではさすがに目新しさはないですが、敵味方入り乱れて戦う様に心奪われたものです。また複数の君主の中から1人選んで、大陸の統一を目指すのですが、それぞれに設定があり、ほかの君主と刃を交えた際のセリフなどから、隠された君主同士の関係がほんのりわかったりして、そこから脳内で自分なりに設定を補完してみたりするのが、結構楽しかったりしました。2作発売されてますが、『1』はPS2でもリメイクされていますので、興味があれば、ぜひ！

迷作 大冒険 ～セントエルモスの奇跡～
メーカー：パイ（1996）

このゲームを買うことが大冒険。そして、このゲームが発売されたことが奇跡。

迷作 踝(くるぶし)兄弟劇場第一巻 麻雀編
メーカー：アローマ（1996）

麻雀自体は真面目。でも、オープニングや実写ムービーなどはおバカ。このゲームのおかげで、「踝」という漢字が読めるようになった。ちなみに第二巻以降は発売されませんでした。

迷作 デスクリムゾン
メーカー：エコールソフトウェア（1996）

伝説のク○ゲー。不条理な難易度、意味不明なセリフ、誤字などなど…。ここまでくると清々しさすら感じる。「せっかくだから」一度プレイしてみるといいかも。

名作 機動戦士ガンダム外伝3部作
メーカー：バンダイ（1996～1997）

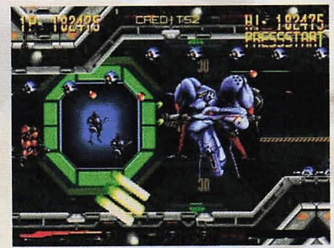
ガンダム系アクションゲームの中でも上位に入るデキ。完全オリジナルの物語だが、一年戦争の末期が舞台で、原作の設定を踏襲しているため、ガンダムファンなら間違いなく楽しめる。オリジナルのモビルスーツも登場し、ブルーディスティニーはこのゲームが元です。

迷作 風水先生
メーカー：博報堂（1996）

東洋最大の神秘、風水が学べるゲーム。「街の中を歩ける！　街が腐ったりもします！」というスゴイキャッチコピー。確かに実際に街を歩けるし、（気が悪いと）街が腐ったりもする。

命作 ハイパーデュエル
メーカー：テクノソフト（1996）

もとはアーケード作品。サターンへの移植に際して、グラフィックがキレイになっています、といっても、わかる人はほとんどいないか…。とにかくバリバリ撃ちまくれるのが気持ちいいシューティング。BGMもノリノリ。九十九百太郎さんのデビュー作だったりします。



迷作 ブラッドファクトリー
メーカー：インタープレイ（1996）

いわれのない罪で刑務所に入れられているというわりに、プレイヤーキャラがクレイジーな感じで、手当たりしだいに武器をぶっぱなして敵を倒していきます。タイトルを直訳すると「血液工場」となるわけですが、まさにプレイヤーキャラが通ったあとは血みどろ。結構えぐいデス。これで年齢制限ナシのゲームだったというから、昔はなんておおらかだったんだろう。今ならZ指定でもおかしくないのに……。

名作 電脳戦機バーチャロン
メーカー：セガ（1996）

巨大戦闘ロボ（バーチャロイド）を操って戦う、対戦ゲーム。アーケードではいくつもシリーズ作が出ている名作。ちなみにセガサターンを修理に出したら、なぜかこのソフトが入った状態で戻ってきたという人が。その人いわく、セガサターンで一番遊んだゲーム、だそうです。

緊急集合企画!!

元セガサターン雑誌編集者・ライターが語る 今だからブッチャケられる座談会



セガサターン専門ゲーム雑誌「電撃SEGA EX」「電撃セガサターン」「サターンFAN」にそれぞれ在籍していた編集者、ライターがここに集結！　セガサターンをめぐる、当時の思い出や雑誌の制作秘話など、今だからこそ語ることができるエピソードを語ってもらった。ちなみに本誌、電撃ゲームスの制作メンバーには、前述の3冊の雑誌で記事を作っていた人間が多いのが特徴だ。

熱いハード戦争が楽しかった

おしょう：え～セガサターン特集ということで、今日は、お仕事でセガサターン（以下、サターン）に深く関わった方々に、急きょお集まりいただきました！

一同：お疲れさまで～す。

おしょう：えーと、まず最初に言っておこう。おいらは、サターンよりもメガドライブとかドリームキャストのほうがトンガってて好きなんだよね！

いぐち：おしょうさん、いきなりブッチャけたー!!

まっつ：記事のコンセプトを考えてくださいよ～。

おしょう：ごめんごめん。でも裏を返せば、それだけメジャーなソフトが発売されたハードでもあるんだよね。あと、プレイステーション（以下、プレステ）といっしょにゲーム業界を盛り上げまくってたじゃん。その状況自体がおもしろかった、ってのはあるよね。

いぐち：あー、それは確かにそうですね。

雅：プレステが「いくぜ！　100万台！」キャンペーンを打ち出すと、サターンが「ありがとう100万台」キャンペーンを始めるっていう（笑）。

おしょう：「こっちはすでに100万台だぜ」的な（笑）。こういうコークとペプシみたいなハード競争って、これが最初で最後だと思うんだよ。それが楽しかった。

いぐち：価格のけん制みたいなのは今もあるけど、当時のようなわかりやすい競り合いはもうないですね。

おしょう：トンガった印象があるセガのわりに、一般受けするタイトルが多かったのは、この競争に勝つためだったんでしょうな。



まっつ：プレステとサターンって、競争相手を意識してか、タイトルの分布の仕方とかが似てますね。

雅：プレステとサターンの違いは、RPGの数じゃないですか

座談会参加者プロフィール



おしょう
美術教師から突然「電撃SEGA EX」のライターに転身。
・心の1本：『シャイニング・フォースIII』3部作



雅（まさ）
「サターンFAN」で編集、ライターを学び、今に至る。
・心の1本：『マリカ～真実の世界～』



まっつ
電撃系セガ雑誌の読者ページを担当。今も昔もやることは同じ。
・心の1本：『バーチャファイター2』



いぐちじゅんや
「サターンFAN」で編集を学び、ライターに。夢はパン屋。
・心の1本：『奥寺康彦 サッカーキッズ 入門編』

迷作 世界の車窓から［I］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～
メーカー：富士通（1996）

人気テレビ番組「世界の車窓から」の映像などが楽しめるインタラクティブ（一時期この単語、流行しましたね）ソフト。おなじみのテーマ曲とかも聴けちゃいます。というか、今でも普通に番組が続いていることを考えると、すごい長寿番組なんだなぁとしみじみ。

迷作 ファンキーファンタジー
メーカー：吉本興業（1996）

吉本のお笑い芸人が登場する、戦略シミュレーション。略すと『ＦＦ』。セガサターンにもついに『ＦＦ』が出たと、当時騒いだものです。

命作 もうぢゃ
メーカー：ヴァージンインタラクティブエンターテインメント（1996）

お金を題材にした落ち物パズル。上から落ちてくるお金を、1円を5枚並べて5円、5円を2枚並べて10円という要領で両替していき、1000円札にして消すという、なかなか目のつけどころが素晴らしいゲーム。ただ、変なネコのキャラなどであまり人気は出ず。その後、『マジカルドロップ』とこの『もうぢゃ』を足したようなゲームが出たのですが、かわいい美少女が登場したりで、そっちは結構人気が出ました。『マジカルもうぢゃ』と呼ばれたりもして。

名作 ファイターズメガミックス
メーカー：セガ（1996）

『バーチャファイター』と『ファイティングバイパーズ』のキャラが競演する、お祭り的な格闘ゲーム。レンタヒーローや『デイトナUSA』の車・ホーネットなども登場。たぶん車をプレイヤーキャラとして使える格闘ゲームは、後にも先にもこれだけだろう。ちなみに「人間には入力不可能」という設定の技があったんですが（入力の受け付け時間が極端に短い）、それをまっつが出してしまい、「常人には出せない技」と公式の資料が修正されたというエピソードがありました。今はもう出せないそうですが。

命作 心霊呪殺師 太郎丸
メーカー：タイムワーナーインタラクティブ（1997）

「通すわけにはいかぬなぁ～」「死んでいただきましょう～」「肉だ、肉が来たよ！」などなど、とにかく名ゼリフ満載。タイムワーナーインタラクティブ（旧テンゲン）だけあり、説明書もキレてます。肝心のゲームも『レイディアントシルバーガン』などの開発者が手掛けたというだけあり、照準を使った攻撃システム、多彩で個性的なボス群、歯応えのある難易度＆バランスと、デキは良好。セガサターン屈指の2Dアクションといっても過言ではありません。今現在、高額で取引されているのも納得です。少しでもたくさんの人に遊んでもらいたいので、Xbox LIVEアーケードとかで出たらいいのに!!

迷作 天城紫苑
メーカー：クリップハウス（1997）

パッケージに温泉に入っている美女の写真があるので、思わずいろんな部分を期待してしまうが、特にお楽しみはありません。それにしても松本コンチータという名前がどうもなつかしい。知らないという人はお父さんに聞いてみよう。決してお母さんに聞いちゃいけないよ。

名作 だいな♥あいらん
メーカー：ゲームアーツ（1997）

漫画家の竹本泉さん原作によるアドベンチャーゲーム。インタラクティブコミックと銘打たれていただけあり、アニメーションが随所に盛り込まれており、コミックを読む感覚でテンポよく物語が楽しめる。大谷育江さんや石田彰さんが声優として参加していて、よくしゃべり、よく歌う。テーマソングは超名曲♪



迷作 プラネット・ジョーカー
メーカー：ナグザット（1997）

ナビゲーターの女の子が「問題ないねぇ」的なセリフをゲーム中よく言うけれど、いろいろな部分が問題ありすぎて困っちゃう。

迷作 龍的五千年
メーカー：イマジニア（1997）

キャラクターデザイン・寺田克也。モンスターデザイン・韮沢靖。シナリオ・加藤正人。と、豪華クリエイター陣が参加。世界に天災をもたらす伝説の邪龍が復活。人は龍を超えられるのだろうか……。プロローグから盛り上がりが期待できる展開。でも選択肢の正解がわかりやすすぎて誰でもクリア可能。根気さえあれば。

名作 マリカ ～真実の世界～
メーカー：ビクターインタラクティブソフトウェア（1997）

グラフィックやバトルシステムに、気になる点もあるが、物語がとにかくおもしろいので問題なし。ただ世界観や演出など、人を選ぶため、ハマる人はどっぷりハマれるが、受け付けない人はまったくダメ…かも。

名作 シャイニングフォースIII 3部作
メーカー：セガ（1997～1998）

3シナリオ構成で3人の主人公の物語が語られるホントに“超”大作なS・RPG。3本合わせて操作可能キャラだけで60人！　しかも最終決戦は3つの軍で同時進行という豪華さ。CD-ROMながら戦闘時の読み込みスピードが驚異的に速かったのも印象的です。

迷作 リアルサウンド ～風のリグレット～
メーカー：ワープ（1997）

映像を一切使用せず、音声だけで楽しむ前衛的なアドベンチャー。ただのドラマCDとは違い、分岐がある。菅野美穂、篠原涼子、前田愛と、出演者（声だけだが）はかなり豪華。

迷作 ぱにっくちゃん
メーカー：イマジニア（1997）

キャラクターデザインは『コードギアス 反逆のルルーシュ』の木村貴宏氏。あとは乳揺れ。

迷作 ウィズ
メーカー：バンダイビジュアル（1997）

アクションゲームではなく、アクピョンゲーム。なぜなら、ウサギが主人公だから。

名作 シルエットミラージュ
メーカー：トレジャー／ESP（1997）

主人公の向いている方向で、攻撃属性が変化。敵の属性によっては一度右側に回り込んで、左を向いて攻撃するなど、攻略に「向き」を取り入れたシステムが非常に斬新でおもしろい。また鍋に同じ属性の敵を放り込み、煮立った湯気で攻撃するといった、属性をうまく絡めたギミックやボスも必見。トレジャー節満載の１本。

命作 全日本プロレス FEATURING VIRTUA
メーカー：セガ（1997）

全日っぽい試合運びを忠実に再現していて◎。

名作 デビルサマナー ソウルハッカーズ
メーカー：アトラス（1997）

『デビルサマナー』シリーズの第2作目。登場キャラや演出面がスタイリッシュに変化したのは、この作品からだと思います。当時、今までのダークな『メガテン』に慣れ親しんでいたユーザーにとって、洗練されたオープニングはまさに衝撃的でした。この路線は、今現在も『葛葉ライドウ対超力兵団』などに受け継がれてますね。名作だと言われるゆえんは、この洗練された演出にストーリーがしっかりついてきているところ。携帯電話もインターネットもそれほど普及していなかった当時に、すでにネット社会を取り上げ、見事に物語として消化しています。住民が電子の世界の仮想現実に縛られ、悪魔に魂を奪われる……。まさに、今の時代に起こっていることのような気がしませんか？

命作 マスディストラクション ～お父さんにもできるソフト～
メーカー：BMGジャパン（1997）

破壊の限りを尽くすゲームなので、お父さんにもできるゲームかもしれないけど、これにのめり込んでいるお父さんをあまり見たくない。あと日立のCMっぽいパッケージ（座談会のところに掲載してあります）も謎でステキ。

名作 七ツ風の島物語
メーカー：エニックス（1997）

雨宮慶太氏が、キャラクターデザインだけでなく、ゲームデザイン、シナリオも担当しているだけあり、独特なものに仕上がっている。ヒントが少ない、ロードが多いなどの不満点もあるが、他のゲームにはない独特という言葉だけでは語れない雰囲気が醍醐味。のんびり遊びたい。

名作 バーニングレンジャー
メーカー：セガ（1998）

かっこよすぎるオープニング曲だけでも買い！

迷作 センチメンタルグラフティ
メーカー：NECインターチャネル（1998）

発売前に盛り上がるだけ盛り上がったが、いざフタを開けてみたらビックリというパターン。暗黒舞踏と称されるオープニングは必見。ヒロインに好感度以外に「せつなさ度」というパラメータがあって、センチメンタルっぽい。せつなさ度は上がると、会ったときに好感度が大幅に上がる利点があるものの、頻繁に留守番電話が入るようになるという、怖い展開も。



命作 レイディアントシルバーガン
メーカー：トレジャー（1998）

いまだに移植希望の声が絶えない名作。同じ色の敵だけを連続で倒すことでボーナスが入るなど、（違う色の敵をあえて倒さないほうがいいという点がおもしろい）スコアアタックの熱い作品。アイテムで武器を切り替えるのではなく、ボタンの組み合わせで最初から７つの攻撃方法が使えるところも斬新ですね。

名作 お嬢様特急（エクスプレス）
メーカー：メディアワークス（1998）

日本列島を縦断する列車で旅しながら、女の子となかよくなっちゃおうというアドベンチャー。女の子が毎プレイ同じパターンで動かない独自のシステムを搭載していて、ドキドキ感を演出しているわけですが、狙いどおりにうまく出会えなかったりで攻略では相当死にました……。

迷作 お嬢様を狙え!!
メーカー：クリスタルビジョン（1998）

同じお嬢様でも、こっちはえっちぃです。

迷作 せがた三四郎 真剣遊戯
メーカー：セガ（1998）

藤岡弘氏扮するせがた三四郎のミニゲーム集。ゲームをクリアすると、CMの映像などが見られたが、その道のりは過酷な修行。

迷作 Find Love2 ～Rhapsody～
メーカー：ダイキ（1998）

女の子との会話は基本天気の話。態度をワイルドにすると語尾が「だぜ」に。移動は1歩で1分経過。店などの角にひっかかっても1歩1分。よく何もしないで日が暮れたもんですよ。

迷作 仙剣奇侠伝
メーカー：SOFTSTAR ENTERTAINMENT（1999）

毒の種類が8種類と異様に細かくて多い。

ね。『FFVII』の存在が大きかったのかな。まあでも最終的には約580万台売れましたもんね。

サターン系雑誌で育った4人

まっつ：みなさんはサターン系の雑誌で仕事をしてきたわけですよね。僕の初めての仕事は『天外魔境　第4の黙示録』です。呼び出されたと思ったら、ド素人の俺に「攻略12ページ書いて」ていうムチャ振り。
いぐち：最初はみんなムチャ振りから始まるみたいだね。俺もいきなりゲームショウの取材やらされたもん。メーカーさんとの素材交渉までさせられてさ～。
雅：カプセルホテルにもたくさん泊まったよ。毎日カプセルホテルに泊まれるバイトってすごい（笑）。
おしょう：今は無理（笑）。時代を感じるよ。
まっつ：世間一般には知られていないことだと、サンプルROMを起動するための特別なCDとかあったよね。
いぐち：あったあった！　懐かしいな～。
雅：俺、まだ持ってますよ。以前、ドリームキャストのサンプルROMと一緒にその特別なCD-ROMを返却しようとしたら「それはいいです」って言われて（笑）。
いぐち：俺も持ってる。コレクター的な意味で。
おしょう：ちなみに業界に入ったのはサターン時代？
雅：この座談会の面子は基本的にそうだと思います。
いぐち：サターン全盛期の頃に業界に入って、短期間に複数の仕事場……。個人的に激動の時代だったかも。
まっつ：この頃は、苦しみながらも毎号楽しんで仕事してたな～。と言っても読者ページだけど。
おしょう：じゃあ、みんなサターンに感謝しないといけないよ。今、自分がいるのはサターンのおかげさ！
雅：あれ？　強引に話をまとめようとしてる？
おしょう：初心忘れべからず！　みんながんばろう！最後にサターン15周年を記念して……ありがとう！
一同：ありがとう～（なんだ、この終わり方は）

セガサターンよ
永遠（フォーエバー）に……（参加者一同）

アナタの選ぶセガサターンの1本は?

名作・迷作・命作 読者アンケート実施!

セガサターンのおもしろタイトルについて、つらつらと書き連ねてきましたが、濃ゆい読者のみなさんの中には「おいおい、『アーサーとアスタロトの謎魔界村』が入ってないじゃないの!!」なんていう人もいるかと思います。そこで、アナタが選ぶセガサターンの名作について、アンケートを実施します。12月16日の締切までに、熱い思いを今号のアンケートハガキ（P.226）orメールでこの機会にぶつけてみてください。当時の話をこんな人にインタビューしてほしいなどの要望や、この特集ページを読んでの感想なども、よろしくお願いします!!

今号のアンケートは本誌折込のハガキ、またはメール（games-dokusya@ml.asciimw.jp）にて募集中


YAMAHA
感動を・ともに・創る
置きやすさに
驚く彼女は、
まもなく音に
驚くだろう。

大画面だけで満足？ゲーマーなら音にもこだわれ！



次世代ゲーム機で遊ぶ際、大画面の美麗なグラフィックだけで満足していませんか？　次世代ゲーム機は、サウンドも次世代品質なのです。そこで、ヤマハから新発売のYHT-S350で、ワンランク上のゲーム環境を実現してみましょう！

ホームシアターパッケージ

YHT-S350（オープン価格）

●独自の音響技術エアサラウンド・エクストリーム
●映画、音楽、TV、ゲームの4つのサウンドモード
●HDMI入力対応（1〜3）　●地デジ、ブルーレイ対応

ココがスゴい!!　3つのポイント

1 7.1Chサラウンド効果を生み出す エアサラウンド・エクストリーム

ヤマハ独自のバーチャルサラウンド技術「エアサラウンド・エクストリーム」を採用。2.1chのフロントスピーカーのみで7.1chサラウンドの臨場感を楽しめる。サラウンドモードは映画、音楽、TV、ゲームの4種類が用意されており、特にゲーマーにとってはゲームに特化したモードがあるのが嬉しい。なお、デコードフォーマットはドルビーデジタル、ドルビープロロジックⅡ、DTS、AACに対応している。



カベがなくても
大丈夫！

▲バーチャルサラウンドに壁の反射を利用しないので、視聴位置の正面なら部屋のどこにでもスピーカーを置ける。

2 設置場所にも困らない 驚異のコンパクトサイズ

AVアンプとサブウーファーが一体化したセンターユニットのサイズは、幅435mm×高さ151mm×奥行き361mm。扱いやすいサイズに収まっており、テレビラックの中にゲーム機と並べて設置できるほど小さい。またスピーカーは、幅95mm×高さ206mm×奥行き105mm（タテ置き時の本体）と、こちらも非常にコンパクト。しかもタテでもヨコでも設置でき、インテリア感覚で自由なレイアウトが楽しめる。

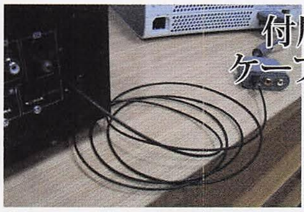
3 わずかな手順で 手間をかけずに簡単に設置が可能

センターユニットと左右のスピーカーだけで構成されたYHT-S350は、設置も簡単。スピーカーを付属のスピーカーケーブルで接続し、あとはゲーム機とつなぐだけ。ゲーム機との接続は光デジタルとHDMIに対応し、光デジタルの場合は付属ケーブルで簡単接続可能。HDMIの場合は新たにケーブルの用意が必要だが、より高音質（リニアPCM）のサウンドを楽しめる。



こんなに省スペース！

▲センターユニットとスピーカーを合わせてもこれだけの大きさ。特にスピーカーは、ゲームソフトのパッケージ（DVDトールサイズ）よりも小さい！



付属の光デジタルケーブルで簡単接続

◀YHT-S350には光デジタルケーブルも付属している。ゲーム機の光デジタル音声出力端子と、センターユニットのデジタル入力端子をつなぐだけでOK！

20年来のオールドゲーマーが7.1chサラウンド効果を体験！



体験者

ゲームができればそれでいい!

音響に無頓着で知識にも乏しいゲーマー

編集者：M

音響が違うと、こんなにもゲームが変わるのか！

子供の頃から、ずーっと地味な音響でゲームを遊んでいた私ですが、今回初めて本格的なサウンド音響というものに触れてみました。いやー凄い！　もっと早く音響の大切さに気づくべきでした。とにかく音の立体感が凄いです。今回体験したのはレースゲームですが、前方だけじゃなくて横や後ろからも音が響いてくるので、車と競り合っているときの臨場感が素晴らしい！　レースゲーム以外なら、FPSなどの自分視点のゲームも相性がいいと思います。とにかく今時のゲームを心底楽しむには、綺麗な画面だけではなく音響設備もしっかり整えないとダメですね。このYHT-S350を体験して、そのことに気づかされました。百聞は一見にしかず。コレを体験した今は、正直購入も考えている状態です。



体験者

ゲームするなら音まで楽しみたい!

音響にこだわりを持っているゲーマー

ライター：H

ゲームモードで定位感もバッチリ！

本当は、本格的な音響設備でゲームを楽しみたいのですが、設置スペースもなく隣接住人への音漏れも気になるので、今はサラウンドヘッドホンを使っています。今回、YHT-S350によるハイパワーな音響を試しましたが、やはりスピーカーはイイ！　特に重低音の迫力はヘッドホンでは味わえないものです。ゲーマーの視点から見れば、ホームシアターシステムには珍しい、ゲーム専用のサウンドモードが嬉しいですね！　ほかのモードとは違い、定位感のあるスッキリした音が印象的。ACTのような効果音が絶え間なく鳴り響くゲームとの相性がよさそうです。ちなみに今回は完全密閉でないブースで体験したのですが、外に出たときに内部からの音漏れが少ないことに驚きました。これなら自宅でも使えそう！



Wiiの魅力はバーチャルコンソールにアリ!

本体メモリが足りません

バーチャルコンソールで懐かしのゲームと再会してみませんか？　今回はディスクシステムの性能や思い出を振り返りつつ、個人的な名作ゲームを紹介します。

任天堂ハードならおまかせ!?



Mac佐藤

秋の夜長はゲーム三昧……とはいかず、ほとんどヒマなし。ダウンロードしたまま放置状態となっているバーチャルコンソールとDSiウェアをなんとかしたい！

古き良きハード、ディスクシステムを熱く語る！

思い出いっぱい やればやるほどディスクシステム！

本誌の読者には今さら説明するまでもないかもしれませんが、ディスクシステムとは1986年に発売された、ファミコン用の周辺機器です。ディスクカード（磁気ディスク）を用いることで容量が大きくなり（両面で約1メガビット）、ゲームデータのセーブが可能になりました。当時のROMカセットは容量が少ないことに加え、ゲームを続きから遊ぶ場合はパスワードを入力する必要がありました。特に印象に残っているのは『DQⅡ』の復活の呪文（53文字）でしょうか。何時間もぶっ続けでプレイしたあとに再開しようとして「ふっかつのじゅもんがちがいます」といわれたときのショックといったら……。まあ、よく確認しなかった自分が悪いんですけど。このほか、ディスクシステムはFM音源に似た新音源も搭載しており、1音のみですが実際の楽器に近い音色が使えるようになっています。これによってBGMに深みが増し、さまざまな名曲が生み出されました。

そして一番画期的だったのは、たった¥500（一部例外あり）でディスクカードを書き換えて新しいゲームを遊べたことですね。ディスクライターと呼ばれる書き換え装置が設置されているお店で、自分が持っているディスクカードを渡して料金を支払えばゲームの書き換えができました。ディスクシステムのソフトを2、3本（ディスクカード2、3枚）買えば、書き換えて使いまわせるため、とても経済的。もちろん、もともと入っていたゲームは消えてしまいますが、¥500で新しいゲームが遊べるというのはお金のない小・中学生にとっては夢のような話でした。世間的には大成功といえるほど普及するにはいたりませんでしたが、個人的には大ヒットハードで、まわりの友だちもほとんど所有していました。そんなディスクシステムのゲームのなかから、バーチャルコンソールで楽しめるオススメの2本を紹介しましょう。

超能力RPGの真の魅力は 音楽にアリ！

1987年にコナミから発売されたアクションRPG『エスパードリーム』。おとぎ話のような世界が舞台で、ナルシス族にさらわれたアリスという少女を助けて世界に平和を取り戻すため、銃と超能力を駆使して冒険を繰り広げます。当時主流だった剣と魔法のファンタジーRPGとは一味違う、独特の世界観と雰囲気が特徴です。

冒険の舞台としてワールド1～5までが存在し、それぞれ難易度が異なるのですが、最初からすべてのワールドへ行くことができちゃいます。そのため、いきなりワールド5へ行ってしまって敵に瞬殺されるという、今のRPGでは考えられないような最後を迎えることもありました。ゲーム内でちゃんと注意はされますけどね。



ペタペタと迫る足跡に触れるとバトルへ

◀フィールド上を動き回る足跡に触れると、敵とのバトルが開始。うまくよければバトルせずに進めます。

バトルパートはアクションとなっていて、1画面のバトルフィールド内を移動しながら、銃と超能力による攻撃で敵と戦います。銃は一直線に飛ぶ弾をいくらでも撃てますが、威力は低め。超能力は強力ですが、使用するにはEPを消費します。難易度としては高めですが、しっかりレベルアップしていけばなんとかなるはず。

とまあひととおりゲーム内容を紹介してきましたが、僕が『エスパードリーム』を好きな理由、それはズバリ音楽です！　いや、もちろんゲームも楽しいのですが、それ以上に音楽が神懸かっていて、本作を評価している人は、必ずといっていいほど音楽を理由に挙げています。特にお気に入りなのは、軽快なノリのフィールドの音楽と、サンバ調で明るいエンディングの音楽ですね。今ゲームを遊んでみると、不親切だったり理不尽だったりする部分もありますが、ゲーム音楽好きならぜひプレイして、素晴らしい音楽を堪能してみてください。



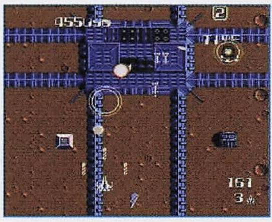
もちろんサントラも購入しました

◀『1』から5年後の1992年に発売。『2』の音楽とCM曲も収録されています。どれだけ待ち望んだことか……。

ディスクシステム史上 最高傑作のSTG!?

1986年にポニーキャニオンから発売された（開発はコンパイル）、縦スクロールSTG『ザナック』。バリエーション豊かなパワーアップや、「ALC（自動難易度調整機能）」による敵の強さの変化など、独創的なシステムで数多くのシューターを魅了しました。

ALCは、敵の要塞や偵察機を破壊できたか、どれだけ弾を撃ったか、自機のミスの回数などによって、敵の出現数や耐久力、敵弾の数などが変化するシステム。人それぞれで難易度の印象がまったく異なるのもおもしろかったですね。ちなみに当時は、連射装置つきのコントローラを使うと難易度が上がる、とされていましたが、バーチャルコンソールの『ザナック』紹介ページによると、ムダ弾を多く撃つと難易度が上がる、と記載されています。つまり、敵が出現していないときは弾を撃たなければいいわけですね。また1つ、賢くなりました(笑)。あと個人的にひかれたのは、高速スクロールによる圧倒的なスピード感です。あまりの速さに思わず見とれてしまい、いつの間にかミスしていることもしばしば。完成度が高く、今プレイしてもその魅力は決して色あせていません。STG好きなら迷わず買いの1本です。



8種類の特殊弾を使いこなせ！

◀0～7の数字チップを取ることで、対応する特殊弾を使用可能。個人的には7番の高速弾がお気に入りです。

編集長おしょうの「ニンテンドーDSi LL」試遊レポート

触ってきました!　DSi LL

去る10月29日に電撃発表され、その約1カ月後となる11月21日（今号の発売日の翌日ですな）に発売となる、ニンテンドーDSi LL（¥20,000、税込）。すでに公式サイトやニュース映像などでその情報をチェックした人も多いでしょうが、先日その実機に触れる機会があったので、そのレポートをお届けいたします。第一印象はまず、当たり前ですが「デカイ」！　でもそのデカさの印象は、最初に情報をチェックしたときの「単に大きくなっただけ？」という感想とは、まったく違うものでした。詳細は下をチェック！

▶ナチュラルホワイト、ワインレッド、ダークブラウンと本体は落ち着いた色で、高級感のある光沢も印象的。





◀普通のDSiと一緒に持ってみるとその大きさの差は一目瞭然！　ちなみに重さは100gほど違います。

広い視野角に注目!



◀写真のように反対側からのぞき込むと、DSiに比べて画面がハッキリ見えます。

タッチペン操作がしやすいです

実際に触ってみて驚いたのが「単純にゲームが見やすい＆タッチペン操作がしやすい」こと。本体に内蔵されているDSiウェア3本（『ちょっと脳を鍛える大人のDSiトレーニング 文系編・理系編』ほか）などを、年配の方がプレイする際に適しているのはもちろん、情報量の多いRPGやSLGを、ゲーマーがプレイする際にも快適な印象です。とくに携帯性を重視せず、屋外より家の中でプレイする機会が多い人なら、購入して損はないかもしれません。本来のタッチペンに加えて付属する、万年筆みたいなタッチペンもイイ！

画面が見やすい!



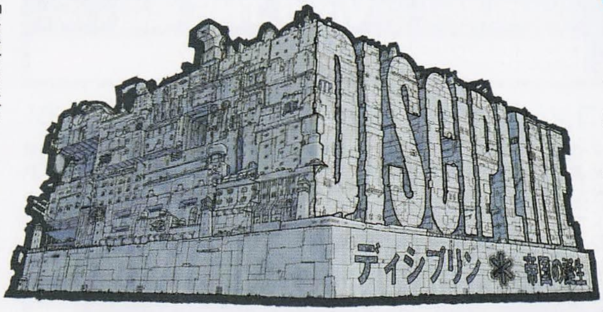
◀『Newスーパーマリオブラザーズ』もプレイしましたが、ACTもバッチリです。

このゲームもVCで楽しみたい！

『水晶の龍』：1986年にスクウェアより発売されたコマンド選択式のAVG。伝説のドラゴンをめぐる数々の謎を解き明かしていく。ヒロインが野球拳で服を脱ぐ、というウソ技はあまりにも有名。『もえろツインビー』：コナミから発売された、人気STG『ツインビー』第2弾。縦だけでなく、横スクロールのステージもあったり、ファミコン初の3人同時プレイが可能だったりと、特徴的なシステムが多い。友達と3人で遊んで、ベルの奪い合いでケンカになったっけ……。

Wiiウェア・DSiウェア・バーチャルコンソール 今月の一本!!

『アクアノートの休日』『巨人のドシン』などを手がけた飯田和敏の最新作を紹介。シュールな展開に注目！



すべてがおかしい実験施設での生活を体験！

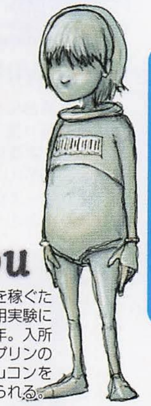
近未来世界の収容施設"ディシプリン"の模擬運用実験。その参加者の1人としての生活を体験できる、一風変わったAVG。監守の目を盗みながら同室の収容者とコミュニケーションをはかり、彼らの"心の壁"を打ち崩していこう。そうすることで、不条理極まりない閉鎖世界に隠された真実が明らかになっていくのだ。



▶監守にバレないように、同室の収容者の欲求に応えていくのが、当面の目的。



▶ほかの収容者との交流に必要なアイテム"youコン"。Wiiリモコンを模した形状で、意外と自己主張が激しいヤツだ。



主人公 **you**

妹の手術費を稼ぐために模擬運用実験に参加した青年。入所時にディシプリンの所長からyouコンを特別に与えられる。

Wiiウェア ディシプリン＊帝国の誕生

●マーベラスエンターテイメント　●AVG
●配信中(8月25日配信)　●800Wiiポイント　●1人用

戸塚伎一の ディシプリン獄中日誌

流浪の文章＆漫画かきが、ディシプリンに極秘（？）入所！　そこで彼が体験した奇妙な体験とは……⁉

"収容者"として過ごした日々の記録をとくと見よ！

【1日目】オープニングデモを見て状況を飲み込んでから、いざスタート。狭い部屋の中には、自分以外にもう1人の収容者がいる。顔つきとか動きとかが、いちいちいけ好かないおっさんだ。しかも突然話しかけてきて、先輩風を吹かしだす。彼いわく、この施設は「収容者各々がこれまでの人生における行為を、深い次元で省み総括する」場所とのこと。どうやら本格的に囚人扱いされるようだ……とか言ってるうちにおっさんが失禁！　なんで⁉　と思う間もなく、この部屋の収容者の規則違反回数が定数（3回）に達したとかで、それぞれ独房行きに。目の前でおしっこを漏らされただけの自分が罰を受けるというのも納得がいかない話だが、連帯責任だから仕方がない。たたみ1畳ほどのスペースに押し込められ、あたりに人の気配がなくなると、何だか長細い生き物(？)が急に現われ、ベラベラと喋りだす。"youコン"と名乗る彼は、オープニングデモでちらっと説明されていた、自分だけにこっそり持たされた特別な道具。監守に気づかれないよう極秘で使用しなければならないらしい。youコンに直接指導されながら、その使い方をチュートリアルで学んでいる時に、ハッと気がついた。「youコンって……いま自分が握ってるwiiコンそのものか⁉」、体液を吸収し、you液として放出するだの、人の"こころの結晶"を食らうだの、やけに汁っ気の多いことばかり言ってたので、Wiiコンが急に汚らしいものに思えてきたが、ぐっとこらえて就寝。



◀最初に同室になった収容者。操り人形のような動きと、ややイッちゃってる発言は、初見でのインパクト大。

【2日目】起床後、さっそくyouコンを使って、室内のあちこちにある器具を起動させようとするも、どうにもyou液がうまく充填されない。監守が通りかかるたびにyouコンをサッとしまう……を繰り返しているうちに、おっさんのさまざまな欲求は高まっていく（「スイミン」「ショクジ」「ハイセツ」など計6項のグラフが、ずんずん増えていく）。おろおろしているうちに、「タイクツ」の欲求がマックス状態となり、輪っかのついたヒモを天井にかけ……、これ以上は誌面でとても書けない"究極のヒマ潰し"を敢行！　もちろん規則違反扱いとなり、監守に叱責される。今さら言ってもしょうがないが、「自分の欲求くらい自分で何とかしようや、おっさん……」という気持ちに包まれつつ、就寝。

【3日目】何歩あるいた……とか、床の虫を何匹踏み潰した……といったプレイ経過が、"実績"でも"アワード"でもなく、"罪状"として記録されていたことに今さらながら気づき、イヤーな気持ちになる。人間は生きているだけで罪作り、なんていう考え方も確かにあるけどねぇ。その一方で、youコンの使い方のコツをやっと掴む。これまでは、you液を充填するためにコントローラーを上下に振る速度が、遅かったのだ。あまりのうまくいかなさに辛抱たまらなくなって"ムチャ振り"したのが、功を奏した形だ。以降、次々とわき上がるおっさんの欲求をかたっぱしから満たすことに成功し、"心の壁"を軽快に破壊していく（壁の強度と残り枚数は、収容者のステータスウィンドウで随時確認可能）。壁がすべてなくなり、ピュア（？）なハートがむき出しになったところで、それまで何となく避けていた、おっさんとの会話を試みることに。そしたら喋るのなんの！　どうやら"食"について、相応のこだわりを持つ人らしい。あまりに意味不明な発言が多く、本人が言いたかったであろうことの、おそらく半分以下しか理解できなかったが（笑）、何だか"話しきった"みたいな空気を出していたので、youコンの指示通り、彼にyou液をかけてみる。するとおっさんの体はバラバラになって天に召され、彼のいた場所には"こころの結晶"がきらめくのだった……って何なんだこれは⁉　独りぼっちになり伽藍とした部屋で、虫を踏み潰したりして過ごし、就寝。

【4日目】何の前触れもなく、新しい収容者が2人増えていた。自分以外の収容者には収容期限が設定されている……ということは、それぞれの心の壁を特定の期間内で壊して、"こころの結晶"をコレクションしていくことが、基本的な流れになりそうだ。今回のニューカマー、1人は神経質そうなやせ型の男で、もうひとりは、人懐っこさが逆に暑苦しい感じの男。構う相手が2倍になったことで、単純に規則違反の要因も2倍増になった。しかも監視体制が厳しくなり、ふたりの監守が部屋の前で、キョロキョロしながら立ち往生することも多くなった。こうなると、監守が振り向くタイミングを見計らってyouコンを使う……これが難しい。しかも、一度失敗すると立て続けに失敗し、お昼を迎える前に独房行き。こころ以前に"ゲーム難度の壁"を感じつつ就寝。



◀日数が進むと、より不思議な世界観を持った収容者が登場する。ええい、まともな奴は俺だけか⁉

【5日目】あいかわらずyouコンを取り出しては、監守に発覚……の繰り返し。そんなわけでこの日もロクに会話を進めることができず、失意のまま独房行きの連続。独房でyouコンにせがまれるマッサージも、だいぶ上手になってきた。「ノドをやってくれ」と言われればＢボタンを押し、「お尻」と言われれば①or②ボタンをギューッと押しては離す。その反応に合わせてあえぐyouコン。やっぱり気味が悪い。操作するのもラクじゃないな……って、ひょっとして、ゲーム開始時から"コントロール"されているのは、こっち側なのか⁉　恐ろしい考えを頭によぎらせつつ、就寝……。



▲ゲーム内とはいえ、檻の中での生活を淡々と繰り返していると、自分の内面に気持ちが向かいがちになっていくものだ。

クラブニンテンドー限定のWiiウェアをゲットせよ！

クラブニンテンドーでのポイントを使ってダウンロードできるWiiウェア『ウルトラハンド』が登場！　タイトルにある「ウルトラハンド」とは、「ゲームボーイ」などの生みの親である故横井軍平氏が1966年に開発し、販売したおもちゃのこと。本作はWiiリモコンとヌンチャクをそれぞれ両手に持ってウルトラハンドに見立てて、コンロの上の「ニク」を焦げないうちにお皿に運ぶ、というゲーム。対戦プレイもでき、90秒以内でどちらが多くニクを取れるかを競う。

セガサターン15周年
Wii＆ニンテンドーDSi
PlayStation Network
Xbox LIVE
ケータイ
iPhone＆iPod touch
アーケードゲーム
PCゲーム
電撃オンラインランキング
新作ソフトランキング
新作ソフトPICK UPレビュー

今月はDSiウェアの意欲作が2作登場! Wiiウェア・DSi

Wiiウェア 逆転裁判 蘇る逆転

●カプコン ●AVG
●2009年12月15日配信予定 ●900Wiiポイント ●1人用

今度はWiiリモコン片手に、全身を使って「異議あり!」

法廷を舞台にした人気AVG『逆転裁判 蘇る逆転(第1話〜第4話)』がWiiウェアで登場。本作は、ニンテンドーDS版をベースに、Wiiリモコンでの操作にも対応した、シリーズ初の据え置き機版となる。おきまりのあの台詞の時には、Wiiリモコンを人差し指に見立てて「異議あり!」とアクションできる。証言を引き出すための「ゆさぶる」は、Wiiリモコンを振ることで行える。1話から4話までが収録され、5話も2010年3月16日に追加シナリオとして配信(300Wiiポイント)される予定だ。

▶「異議あり!」や「待った!」のタイミングで、Wiiリモコンを突きだそう!





『2』と『3』も来年配信予定!

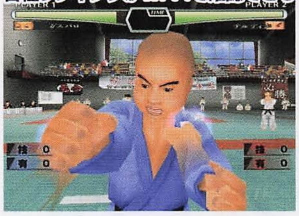
Wiiウェア @SIMPLEシリーズ Vol.5 THE 柔道

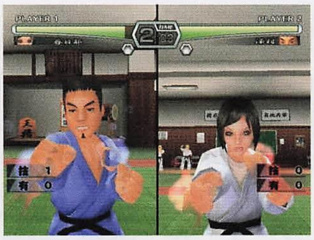
●ディースリー・パブリッシャー ●SPG
●配信中(10月27日配信) ●700Wiiポイント ●1人〜2人

Wiiリモコンとヌンチャクを持って、画面の前で仁王立ち!

間合いとタイミングの駆け引きが楽しい一人称視点の柔道ゲーム。Wiiリモコンとヌンチャクを左右の腕として操作し、相手の隙をついて一本勝ちを狙っていこう。寝技などもあり、スタミナを奪いながら、ポイントを稼いでねばり勝つといった試合展開も可能だ。スタイルの異なる選手が、男女合わせて20名も登場する。自分にあった選手を選んで、さまざまな大会を勝ち抜いて、柔道世界一を目指そう!

各種ランキングがWi-Fiで確認できる!





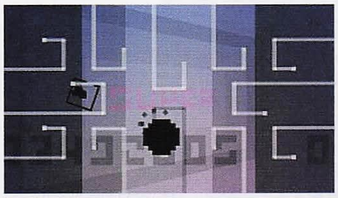
◀画面分割での対戦もできる。練習モードもあるので、技の出し方をしっかりとマスターしよう。

Wiiウェア BIT.TRIP VOID 〜リズム星人の弾幕〜

●発売元:アークシステムワークス/開発元:Gaijin Games ●ACT
●配信中(10月27日配信) ●500Wiiポイント ●1人〜4人

グラフィックは極限までシンプル、でもゲームはユニーク!

本作は、「70年代8bitゲームマシン」をテーマにアメリカで開発されたリズムアクション。上下左右から流れてくる白と黒の弾のうち、黒だけを取り続けるという独特のルールがおもしろい。白い弾にぶつかったり、黒い弾を逃してしまうとミスとなる。また、黒い弾をとり続けるとキャラが大きくなるため、白い弾に当たりやすくなってしまう。シンプルなゲーム性の中に、妙なジレンマと楽しさがあるタイトルだ。



▲黒い弾を逃さずに取り続けると、自機がどんどん巨大化。避けるのが難しくなる。

十字キーとボタンのシンプル操作!

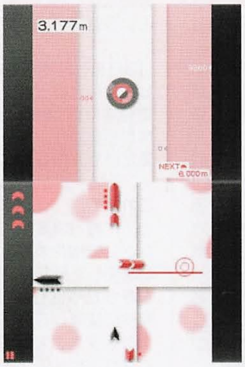


DSiウェア Art Styleシリーズ DIGIDRIVE

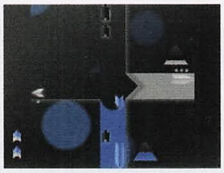
●任天堂 ●ACT
●配信中(11月4日配信) ●500DSiポイント ●1〜2人

流れるシェイプを交通整理! シンプルだけどハマれます!

▶タッチペン操作時は、上画面にデュアルコアが表示される。十字キー操作よりも直感的だ!



画面下から迫ってくる「デンジャー・スパイク」に当たらないように「デュアルコア」を上昇させろ! 時間とともに上がってくるスパイクから逃げるには、流れてくるシェイプ(形)を同じ種類ごとに交通整理のように誘導して、コアを上昇させるエネルギーをためる必要がある。次々と流れてくるシェイプを効率よく誘導させていく作業は、シンプルながらついつい時間を忘れてしまう。



グラフィックの変更も可能!

◀ステージを進めるとグラフィックやサウンドの切り替えができるようになる。また、対戦プレイも収録。

DSiウェア アースセイバー 隕石爆破大作戦

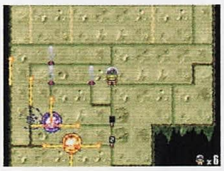
●トムクリエイト ●ACT
●配信中(10月28日配信) ●200DSiポイント ●1人用

単身で隕石に乗りこむ、¥200とは思えないビックスケール

地球に落下してくる隕石に対して単身で突撃したプレイヤーが、爆弾で小さく破壊していくACT。プレイヤーは隕石の切れ目に爆弾を置き、隕石を小さな破片に分離させていく。小さければ大気圏で燃えてきてしまうため問題ないというワケ。しかし、爆破に失敗して大きな隕石を落としてしまうと、地球が傷ついてしまう。移動と爆弾のセットというシンプルな操作と、制限時間によるハラハラ感が楽しく、値段も200円と手ごろなのも嬉しい。



▲せまり来る隕石から地球を守れるのは自分だけだ!



分離後をイメージし的確に爆弾を配置!

◀あまりに大きな破片だと、大気で燃え尽きることなく地球に落下。タイムアタックにハイスコアなど、やり込み要素も満載!

バーチャルコンソール 魔城伝説

●KONAMI ●STG
●今冬予定 ●800Wiiポイント ●1人用

MSXファンにとってのポスト『ツインビー』は、これに決まり!

MSXでシリーズ化され高い人気を得た『魔城伝説』シリーズの1作目。本作は、ファンタジー世界を舞台にした縦スクロールSTGで、その当時としてはかなり異例のタイトルでもある。ツインビー風のパワーアップシステムに、ステージのラストで待ちかまえる個性的なボス、そして唸るほどの高難度と、MSXファンを夢中にさせたタイトルなのだ。続編も作られており、MSXの隠れた名作と呼べる1本だ。

シリーズの記念すべき1作目!





◀1面のボス、メデューサ。雲を攻撃すると突進してくる。1面からすでにムズイです!

トムクリエイトにピンときたアナタは……

上で紹介している、『アースセイバー 隕石爆破大作戦』。本作の販売・制作はトムクリエイトというメーカーなのだが、ガンダムゲームのファンなら、「ぬおぉぉ!」と思ったんじゃないかな? 何を隠そうトムクリエイトとは、バンダイナムコゲームスの人気作『ジージェネ』シリーズの開発を担当しているメーカーなのだ。『アースセイバー 隕石爆破大作戦』のほかにも、Wiiウェアの『ひらめきカードバトル メクルカ』などを発売中。気になる人はそちらも合わせてチェック!

ウェア・バーチャルコンソール ラインナップ

10月～11月はバーチャルコンソールがアツい！　いつもよりも多めに紹介しております！

バーチャルコンソール 魂斗羅

●KONAMI　●ACT
●今冬配信予定　●800Wiiポイント　●1人～2人

これもひとつの『魂斗羅』の形、時代を感じさせます

ファミコン版のヒットの後に登場したMSX2版の『魂斗羅』。『魂斗羅』といえば、横スクロールと3D視点の2つの要素を持っているのが特徴だが、MSX2が横スクロール機能に対応していなかったため、画面切り替え方式を採用している。そのため、時代やハードのスペック差を感じさせる、ひと味違った『魂斗羅』となっているのだ。ただ、MSX2版専用ステージや武器などが追加されているなど、オリジナル要素は多い。

SCC音源でコナミ節が鳴り響く!





◀MSX2版は画面切り替え方式のため、ひと味違った『魂斗羅』になっている。

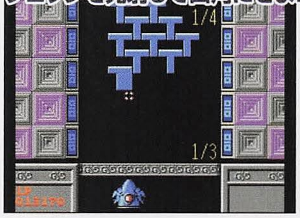
バーチャルコンソール クォース

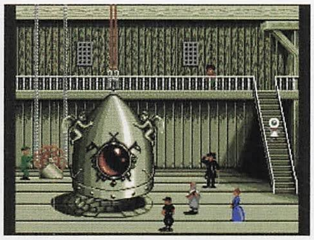
●KONAMI　●PZG
●今冬配信予定　●800Wiiポイント　●1人～2人

「ブロックパズル」+「シューティング」という意外なめぐり合わせ

1980年代後半のパズルゲームブームのなかで、ほかとは一線を画したシステムで話題になったタイトルがこの『クォース』だ。本作はシューティングの操作に、パズルゲームのルールを採用した変わり種で、自機からブロックを発射し、四角に囲んでブロックを消していく。慣れてきたら、落ちてくるブロックを先読みしてブロックを発射しておくなどの戦略もポイントとなる。壮大なストーリーにも注目だ。

ブロックを発射して四角にせよ!





◀中世ヨーロッパ風のデザインや、独特なメロディーも本作の象徴的な部分だといえる。

バーチャルコンソール 餓狼伝説スペシャル

●D4エンタープライズ　●FTG
●配信中（11月4日配信）　●900Wiiポイント　●1人～2人

ゲームセンターが燃えた、シリーズ最高傑作!

『餓狼伝説』シリーズの中でも、傑作と名高い3作目。初代のボスであるギースや、棒術使いのビリー、モヒカンダンサーのダックキングなど、総勢15名のキャラクターが参戦。対戦中心のチューニングで連続技が入りやすく、スピーディな展開も本作のウリだ。SNK格闘ゲームにヒットの流れを導いた、まさにスペシャルな1本。



荒削りなバランスも含め本作は名作なのだ!



ラスボスのクラウザーが猛威を振るいました

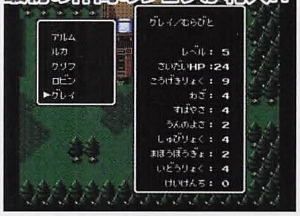
バーチャルコンソール ファイアーエムブレム外伝

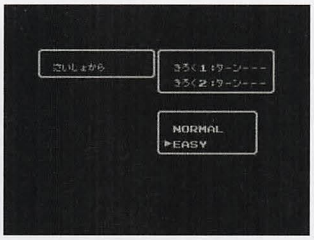
●任天堂　●S・RPG
●配信中（11月4日配信）　●500Wiiポイント　●1人用

『FE』2作目にして、チャレンジ満載の意欲作!

「外伝」というタイトルからも想像できるとおり、異色のシステムを数多く採用している『FE』シリーズの2作目。本作では、ふたりの主人公を採用し、第1章、2章ではそれぞれ片方を、第3章からは両方の部隊を率いて進めていく。また、フィールド上で自由に戦闘をしてレベル上げができたり、武器の使用回数の概念がなく無限に使えたりするなど、まさにほかのシリーズから一線を画す存在となっている。

最初の仲間のジョブが村人!?





◀始める際にスタートとセレクトを押しながら決定すると、経験値2倍のイージーモードになる。

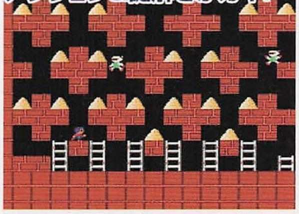
バーチャルコンソール チャンピオンシップ・ロードランナー

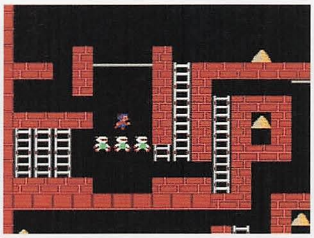
●ハドソン　●PZG
●配信中（10月27日配信）　●500Wiiポイント　●1人用

「王者を決めるロードランナー」の名に偽りナシ!

古参のゲームファンなら、知らない人はいないと思われる名作アクションPZGの続編。穴を掘って、敵を避けつつ、すべての金塊を集めて脱出するという『ロードランナー』のゲーム内容はそのままに、アクション性とパズル性を極限まで高めた高難度なステージを50面収録している。難問というか、奇問ともいえるほどのレベルの高さを誇るので、購入する人は気合を入れてプレイして欲しい。

アクション&謎解きがカギ!





◀1面の最初から、エキサイティングな展開。開始直後から敵の頭上を猛ダッシュ!

バーチャルコンソール ソニック&ナックルズ

●セガ　●ACT
●配信中（10月27日配信）　●600Wiiポイント　●1人用

親亀子亀のシステムは、バーチャルコンソール版でも健在!

『ソニック・ザ・ヘッジホッグ3』の後編にあたる『ソニック』シリーズの4作目。ソニックのライバルであるナックルズが主人公として登場する。オリジナルのメガドライブ版では、ロムカセットの上にロムをさす「ロックオンシステム」を採用。本作と一緒にほかの『ソニック』シリーズを起動することで、新しい遊び方や、機能の追加などができる仕組みになっていた。バーチャルコンソール版も、該当タイトルを購入していれば、実機と同じように「ロックオンシステム」が起動するぞ。

▶『ソニック3』と一緒にあそぶことで、完全版ともいえる内容になる。必須です!





『2』があればナックルズで『2』を遊べる!

ゲームに強い影響を与えたのはやはり映画?

『グラディウス』の登場した時代背景を考えると『スターウォーズ』から強い影響を受けていると思うわけですが、今回紹介した『魂斗羅』もかなり映画の影響を受けているタイトルといえます。80年代の洋画といえば、アクション物が最盛期で、シュワルツェネッガーにスターローンと、人気の役者もアクションスターばかり。そんな目線で、ふと『魂斗羅』に目を移すと、主人公のビル・ライザーとランス・ビーンは、誰かに似ているような似てないような……。



PSP goはPSN躍進のカギとなるか!?

原稿料はウォレットで PS3&PSP編

PS3&PSPユーザーの頼れる味方「PlayStation Network」。このサービスに「PSP go」の発売によってダウンロード化の波が!? その可能性を検証します。

家電もすべてソニー製



㊓

ダウンロード版がどうこう以前に、ハードとしての完成度が高く、ガジェット好きにはたまらない「PSP go」。すでにPSPが3台あるのに買っちゃった！

「PSP go」の発売でダウンロード販売は主流になるのか!?

遊びやすさならダントツで上！ かくもすばらしきダウンロードの世界

PlayStation3（PS3）&PlayStation Portable（PSP）のネットワークサービス「PlayStation Network」（PSN）について取り上げるこのコラム、今回はソフトのダウンロード販売についてです。去る11月1日、PSPの最新バージョンである「PSP go」が発売されました。スライド式ボディで従来モデルよりコンパクトな形状となり、液晶画面もキレイになっているなど改良点は多数ありますが、その最大の特徴は、ソフトをすべて「PlayStation Store」（PSストア）で購入する、ダウンロード専用機である点でしょう。

ゲームのダウンロード配信自体は、従来のPSP（PSP-1000/2000/3000）でも行われていたので、特に目新しい要素ではありませんが、ソフト媒体であったUMDドライブを廃し、ソフトの購入手段をダウンロードオンリーにしてしまったのは、正直かなり思い切ったことをしていると思います。ダウンロード版のみの販売方式の是非には賛否両論があると思いますが、主な利点をあげると、①ネットに繋がっていれば、欲しいときに確実に購入できる（売り切れた人気作を探して、色んなお店をさまよう必要がない）。②UMDからデータを読み込む必要がないので、同じゲームでもUMD版と比べると読み込み速度が早い。③いちいちUMDを持ち歩かなくても、複数のソフトをインストールしておけば、手軽にプレイが可能、といったあたりでしょうか。特筆すべきは②で、実際に『ペルソナ3ポータブル』のダウンロード版を購入してプレイしましたが、読み込み速度のあまりの速さに感動すら覚えましたよ。データの一部をインストールしてローディング時間を短縮する「メディアインストール」機能に対応しているタイトルなら、UMD版でも引けは取りませんが、対応しているタイトルはまだまだ少なく、ほぼすべての作品でダウンロード版に軍配が上がるのが現状です。ローディング時間の長短は、ゲームそのものへの評価を左右しかねない重大な要素なだけに、ダウンロード版のアドバンテージは計り知れないと言っても過言ではありません。

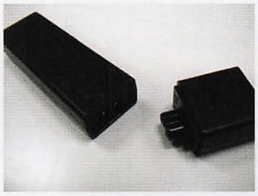
では、これからのゲームはダウンロード版が主流になっていくのかと、そうとは言い切れないのが現実の難しいところ。追加コンテンツのダウンロードや、ゲームアーカイブスなどで普段からPSストアを利用している人も、UMD版でも発売されている一般タイトルをダウンロード版で購入するのは抵抗がある、という人は多いのではないでしょうか？

完全ダウンロード化はまだまだ先になりそう!?

実際、発売された「PSP go」は購入者からの評価こそ高いものの、"爆発的に売れている"とは言えない状況です。従来型のPSP-3000が￥16,800（税込）に値下げされたため、「PSP go」の￥26,800（税込）という値段が割高に感じられるのも原因かもしれませんが、やはりUMDドライブを搭載せず、ソフトはダウンロードオンリーという仕様に、既存ユーザーの多くがちゅうちょしてしまったからでしょう。現状では、手持ちのUMDソフトを「PSP go」で遊ぶ手段がない以上、すでにUMD版のPSPソフトをたくさん持っている熱心なユーザーほど、（買い足しならともかく）買い替えには慎重にならざるを得ません。このあたりは、ダウンロード版がシェアを拡大すればいずれ変わるのかもしれませんが、そんな時代へと進む流れは、まだまだ先みたい。私自身も、新作ソフトは基本的にUMD版を買っているので、当分「PSP go」は"ゲームアーカイブス専用機"になりそうな予感です。

このように、PSPに限らずPS3でもダウンロード販売がそこまで定着していない理由は、個人的にはダウンロード版にはソフトやパッケージといった"モノ"が付いてこないからだと思います。お金を払ったのに形にならないモノがないというのは不安だし、どこか物足りないというのは、ブロードバンド&コンテンツビジネス全盛の現代では時代遅れの感情なのかもしれません。しかしこれは結構バカにできない要素なんじゃないかと思います。特に私のような、買ったソフトを棚に並べてニヤニヤしているタイプの人間には、データのダウンロードだけではイマイチ物欲が満たされないのです！ また、値段が定価一律で、割り引きや（お店にとっては大損害なのかもしれませんが）値崩れによる"特価販売"がないのも、お小遣いが限られている一般的なユーザーの立場からすると、かなり寂しいものがあります。

こう書くとダウンロード販売はお先まっ暗みたいでアレですが、この手の問題はいずれ、ウマい解決法が提示されるはず。そんなことより重要なのは、ダウンロード版の登場により、ユーザーにとってゲームソフトの購入方法の選択肢が広がったことだと思います。なにもどちらか一方に決める必要はなく、状況やゲームの種類に応じて、好きな購入方法を選べばいいのです。その点では、SCEも「PSP go」をPSP-3000の後継機ではなく、並行展開していく"別モデル"として扱っているようです。そんなわけでUMD版・ダウンロード版に両対応のPSP-3000は、まだまだ現役で売られていく模様。現状では、普通に「PSPのゲームが遊びたいんだ！」という人にはPSP-3000を、新しいモノ好きで、ゲームソフトのコレクション欲がない人には、「PSP go」をオススメしたいと思います。



「PSP go」の知られていない魅力!?

◀なんと「PSP go」のACアダプタは、合体・分離機能付き！ 分離させたらPS2の電源ケーブルを差し込めます。

従来の作品が大量にダウンロード版に!?



◀全部とはまだまだ言えませんがすでに発売済みのタイトルも、順次ダウンロード版をリリース予定です。

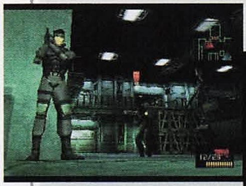
個人的にDL必須のゲームアーカイブス（AVG編）

まったり遊びたいならAVG！ 王道の正統派テキストAVGからA・AVGまで、オススメどころを厳選して紹介します!!

1 METAL GEAR SOLID

●KONAMI ●配信中（2008年3月21日配信） ●￥600（税込） ●1人用

言わずと知れた小島監督の出世作。敵を倒すのではなく、見つからないように潜入する独特の緊張感が最高！ 未プレイなら、ぜひ遊んでみてほしい。





▲▶ストーリー的にもゲーム史上屈指との評価高し!!

2 POLICENAUTS

●KONAMI ●配信中（2008年5月14日配信） ●￥600（税込） ●1人用

またまた小島監督作品が登場！ ＳＦアドベンチャーの金字塔と言える名作で、謎が謎を呼ぶ展開に加えて、ストーリーの随所に散りばめられたユーモアあふれる演出が、作品を盛り上げてくれます。とりあえず揺らすセクハラプレイは自重！



▶個人的には小島監督の作品の中でイチオシ。中盤以降、物語に一気に引き込まれます！

3 シルバー事件

●グラスホッパー・マニファクチュア ●配信中（2008年12月10日配信） ●￥600（税込） ●1人用

代表作がアクの強いゲームばかりで、個人的に大好きなグラスホッパー・マニファクチュアが手掛けたサウンドノベルAVG。ストーリーが奥深く、とりあえず2回クリアすると、いろいろと真相が見えてきます。シリーズの新作出ないかな……。



▶伝説の「シルバー事件」の犯人が脱走。2人の主人公の視点から、事件の真実を曝け！

ダウンロード版はかなりお買い得!? お店で売っているUMD版と比べると、ほとんどの場合、ダウンロード版の定価は安めに設定されている。これは、パッケージや流通にかかるコストがUMD版に比べて安価なため。なお、購入履歴はPSNのアカウントごとに残るので、一度買ったソフトは基本的に何度でもダウンロードが可能。新しいPSPに買い直した場合も、メモリースティックデュオを引き継ぐか、再ダウンロードを行うことで問題なくプレイ可能だ。ソフトがなくても安心して遊べますよ！

PlayStation Network 今月の一本!!

今月は、PSNで安定した人気を誇る『PixelJunk』シリーズから、PSP用として配信された最新作を紹介！

中毒性倍増! 人気タワーディフェンス系SLGがPSPに!!

PS3で人気の『PixelJunk』シリーズの第2弾、『PixelJunk モンスターズ』が、パワーアップしてPSPに登場！ 本作は、さまざまな種類の「タワー」をマップ上に建設し、一定ルートで攻めてくる敵モンスターを迎撃する“タワーディフェンス系”と呼ばれるパズルSLG。リアルタイムで進行する状況のなかで、限られた資金（コイン）とタワーが建設可能な場所（木のある場所）をやり繰りし、いかに的確に敵を迎撃できるかが問われる戦略性の高いゲームだ。PSP版では、ゲームの基本はそのままに、新しいタワーや新しい島（ステージ）を収録。さらにエネミー、ボス、ボーナス特典が追加され、PSPのインフラストラクチャーモードを用いたオンラインプレイにも対応している。全ステージのバランスも調整されているので、PS3版を極めた人もひとすじなわではいかない!?



▶家にいるチビたちを守るため、主人公・ティキマンを操作して、どんどん攻めてくるモンスターを退治せよ!!



◀タワーは、新登場の2種類を含む全12種類。タワーごとに価格や性能が異なるので、うまく使い分けていこう。

PSN (PSP) PixelJunk モンスターズ デラックス

●キュー・ゲームス ●SLG
●配信中(11月1日配信) ●¥2,000(税込) ●1人用(オンライン時最大2人)

ここがデラックス! 1 新タワーを追加!

従来の10種類のタワーに加え、新たにトラップタワー＆ジェムタワーの2種類のタワーが建設可能に！ どちらも強力だがクセのある性能となっているので、これらをいかに使いこなすかが、PSP版のポイントとなっている。あわせてカニのような新モンスター・チョキチョキが追加され、炎に包まれた敵や風船を付けた敵も登場するので、既存のステージであっても攻略法は大きく異なる。敵＆ステージに合わせて、最適なタワーを見極めろ!!



◀2種類の新タワーは、使いどころがカギ。新ステージはもちろん、既存のステージでも大活躍する！

NEW



トラップ

タイプ	オール
価格	?
パワー	?
スピード	?
射程	?
範囲	?

2本のタワーでワナを張る、かなり特殊なタワー。その間を通過する敵に、大ダメージを与えられる。

NEW



ジェム

タイプ	グラウンド
価格	300
パワー	—
スピード	—
射程	★
範囲	—

不思議な力で周囲のタワーをレベルアップさせるタワー。時間がたつと勝手に壊れ、ジェムを放出する。

その他のタワー一覧

タワー	タイプ	価格	パワー	スピード	射程	範囲	
アロー	オール	100	★	★	★★	–	矢による素早い攻撃を放ち、強化で範囲と威力が増加
キャノン	グラウンド	120	★★	★	★	★★	強力な弾を発射する大砲。射程が短いのが難点
アンチエアガン	エア	150	★	★★★	★★★	–	空を飛ぶ敵に有効なタワー。ただ、地面の敵には無力
アイス	グラウンド	200	★	★	★★	★	冷気を吹きつけることで、敵の移動速度を下げられる
レーザー	エア	300	★★	★	★★★	–	強力な対空レーザーを発射。直線上の敵をなぎ払う
テスラ	グラウンド	300	★★★★	★	★	–	近づく敵に電撃をあびせる。範囲は狭いが速射性が優秀
ファイアー	グラウンド	350	★★★★	★	★★	★★★	火炎放射を行うタワー。動きの早い敵には当てにくい
ハイブ	オール	450	★	★★	★★★★★	–	虫が出てきて敵を襲うタワー。1つしか建設できない
モーター	グラウンド	400	★★★★	★	★★★	★★★★	キャノンの強化版。驚異的な射程と爆発範囲を誇る
???	オール	500	★	★	★★★★★	★★★	謎に包まれたタワー。非常に高価だがはたして効果は?

※表内のタイプで「グラウンド」は対地用、「エア」は対空用、「オール」は両用のタワーであることを示す。

ここがデラックス! 2 島が増えて3島・47ステージに!

PS3版にもあったティキアイランド、トキアイランドに加え、新たな島・グッグツアイランドが登場！ この島には11の新ステージが存在し、プレイヤーを待ち構えている。一定条件を満たせば攻略できるようになるので、ぜひ挑戦してみよう!!

3つのアイランドを紹介!!

ティキ島	最初から挑戦できる初心者用の島。ただし、甘く見ると痛い目に!?
トキ島	レインボー（完全クリアの称号）10個で上陸可能に。上級者向け
NEW グッグツ島	レインボー5個で上陸可能に。より多彩なステージを収録している



▲ゲームの舞台となるのは3つのアイランド。島ごとに多彩なステージが存在!!



◀各島では、ルートにそってステージが配置されており、順番に攻略することに。

ここがデラックス! 3 オンラインプレイに完全対応!!

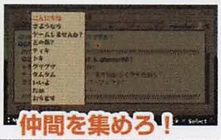
PSP版では、インフラストラクチャーモードを用いた「オンラインプレイ」モードを収録！ 「ルーム」を作って仲間を集め、対戦を楽しむことが可能だ。別のプレイヤーたちの対戦を観戦したり、定型文・翻訳機能で外国のプレイヤーとも交流できる「チャットシステム」を用意。日本だけでなく世界中のプレイヤーと協力可能だ!!



▲無線LAN環境があれば、自宅に居ながらにして、ほかのプレイヤーとゲーム＆チャットが楽しめる。

▶プレイ中のコミュニケーションは、多彩なアイコン・ティキ文字で行う。





◀ルームには同時に最大8人が入室可能。ここで対戦や実況を楽しもう。

PSP版はメダルチャレンジを収録

オリジナル版では、PS3のトロフィー機能と連動した「トロフィーチャレンジ」が収録されていたが、PSP版『PixelJunk モンスターズ デラックス』では、これが「メダルチャレンジ」に進化！ 特殊な条件があるクセモノぞろいのステージをクリアすることで、ごほうびアイテムをゲット可能だ。ここで入手したアイテムは、新要素「ティキマンの部屋」に飾ることができる。全アイテムのコンプリートを目指して、メダルチャレンジモードに挑戦してみよう!!

ゲームアーカイブス ときめきメモリアル ~forever with you~

●KONAMI ●SLG
●配信中（11月11日配信）●¥600（税込）●1人用

甘酸っぱい高校3年間を過ごしてみませんか？

PSPにて新作『ときめきメモリアル4』も発表された『ときメモ』シリーズの元祖が、待望のアーカイブス化！ 私立きらめき高校に伝わる伝説の樹を舞台に、主人公は己を磨き上げ、卒業式の日に女の子から告白されることを目的とする。ゲーム内では幼なじみで、きらめき高校のアイドル的存在である藤崎詩織のほかにも、魅力あふれる女の子たちが登場する。仲良くなるのは自由だが、知り合った子達の気持ちは傷つけないように。悪い噂を流されて、本命の子に嫌われてしまうこともあるぞ。

▶仲良くなれる女の子は13人。自分を磨いて彼女たちに振り向いてもらえるようになろう。





デートを重ねて伝説の木の下で告白を待て！

ゲームアーカイブス ときめきメモリアル2

●KONAMI ●SLG
●2009年配信予定 ●¥600（税込）●1人用

前作から進化を遂げて、新しい恋がやってきた!!

発売から10周年を迎える『ときめきメモリアル2』もアーカイブスに登場！ ひびきの高校に伝わる伝説の鐘を舞台に、卒業式の日に女の子から告白されるように過ごして行こう。自分のステータスを上げたり、女の子をデートに誘ったりなどの基本システムは前作と変わらないが、今作より「EVS(Emotional Voice System)」機能が搭載された。これにより、自分の名前を愛しの女の子から呼んでもらえる。

新たな恋の始まりは……





◀追加EVSのアペンドディスクも同時発売！ 光と華澄以外のヒロインも名前を呼んでくれるぞ。

PSN(PS3) パズルクエスト・ギャラクトリックス

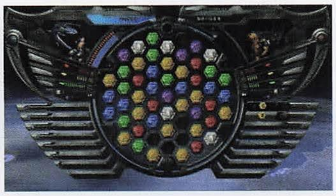
●ディースリー・パブリッシャー ●PZG
●配信中（10月1日配信）●¥2,000（税込）●1～2人（オンライン時最大2人）

舞台は宇宙！ 世界中のプレイヤーと対戦が可能!!

RPGとPZGの見事な融合により、世界中で多くのファンを獲得した『パズルクエスト ～アガリアの騎士』に、新要素を追加した完全オリジナル新作が登場！ 宇宙を舞台した広大なフィールドに、さまざまな勢力が入り乱れながらストーリーが進んでいく。達成したクエストにより各勢力の好感度が変化し、受けられるクエストやストーリーも変化。前作同様のPZG形式のバトルパートでは、6種類の方向に動くヘックスブロック（六角形）を採用している。採掘や交易などで所持金を増やせば、宇宙船をパワーアップさせることができ、より効率的に物語を進められるぞ。



宇宙船やクルーによって能力やスキルが変化



◀ブロックの動きを読んで、自分に有利な展開に持っていこう。

PSN(PS3) CRYSTAL DEFENDERS

●スクウェア・エニックス ●SLG
●配信中（10月29日配信）●¥900（税込）●1人用

難しい操作は必要ない、戦略がすべての頭脳戦バトル!!

ソルジャーや黒魔道士などをマップ上に配置し、迫りくるモンスターを倒して、クリスタルを守るタワーディフェンス系SLG。ステージ中ではキャラクターの配置場所やレベルを上げるタイミングなど、さまざまなことを考慮する必要がある。配置やレベル上げには、ギルと呼ばれるお金が必要で、敵を倒すことで入手できる。配置できるキャラクターは全9種類。能力が異なるので、登場する敵に合わせて配置しよう。



▲敵の能力を把握しておく以上に、味方の能力を知っておくことが重要な鍵となる。

敵の侵攻を阻止し、20個あるクリスタルを守り抜け!!



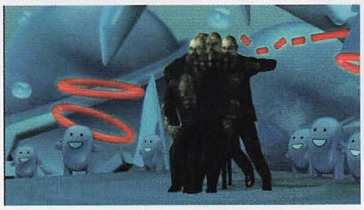
PSN(PS3) detuned グミ先輩の不思議空間

●SCE ●ETC
●配信中（9月17日配信）●¥300（税込）●1人用

これは果たしてゲーム!? Daiちゃんを踊らせよう!!

ひと言でいえば、「謎」としかいいようがないゲーム。「どんなゲームなんだろう」とのぞいたが最後。シュールな音楽が耳から離れられなくなるだろう。この不思議空間に似合わないスーツ姿の男・Daiちゃんは、グミ先輩を喜ばせないとこの空間から出ることができないという奇妙な運命を背負ってしまった。Daiちゃんをひたすら音楽に合わせて踊らせ、彼を不思議空間から解放してあげよう。

本気を出したDaiちゃんの踊る姿を見よ!!!





▲Daiちゃんの後ろにいる、青く四角い謎な生物がグミ先輩たち。いい笑顔だが、こんな空間に閉じ込められたほうは笑えない。

ゲームアーカイブス ダンジョンエクスプローラー

●ハドソン ●RPG
●配信中（10月21日配信）●¥600（税込）●1～5人用

チームワークを駆使し、ダンジョンを攻略せよ!!

突如現れた魔物たちにより平和を打ち破られた王国「コーネリア」。魔物を唯一倒せる「アイラの玉」を求めて、国王に呼び寄せられた勇者たちがダンジョンへ潜る。本作は8つの職業から1つを選び、ダンジョンをクリアしていくアクションRPG。1989年のPCエンジン版発売当時は、マルチタップを使った最大5人でのプレイに対応しており、アーカイブス版でも当時そのままのマルチプレイが楽しめる。

仕掛けられたトラップに注意!!





◀仲間たちと力を合わせて進んでいき、ダンジョンの最後に待ち受けるボスを倒して行こう。

「PSP go」スタートキャンペーン実施中①

11月1日に発売された「PSP go」を買うと、これまで発売されたPSの14タイトルの中から好きなものを1つダウンロードできる「PSP go スタートキャンペーンプロダクトコード」キャンペーンが実施中です。対象タイトルはすべて「PSP the Best」版で、①クランク＆ラチェット マル秘ミッション☆イグニッション、②サルゲッチュ サルサル大作戦、③サルゲッチュ ピポサルレーサー、④ジャンヌ·ダルク、⑤バイトヘル2000、⑥PATAPON（パタポン）、（右ページへ続く）

PSP・ゲームアーカイブスラインナップ

『ときめきメモリアル』15周年を記念して、第1作目、2作目がゲームアーカイブスで登場！

PSN (PS3) UNO

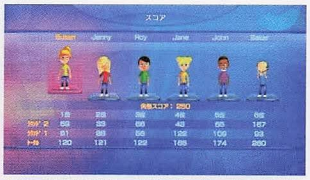
●ゲームロフト ●TBL
●配信中（9月24日配信） ●¥1,000（税込） ●1～4人（オンライン時最大6人）

老若男女みんなが楽しめる定番カードゲーム!

仲間や家族で遊ぶカードゲームとして、万人に愛されている『UNO』がPS3に登場。9つある従来ルールに加え、オリジナルのルールが設定できるので、子どもだけでなく大人も十分楽しめる内容になっている。PS3ならではのポイントとして、オンライン対戦に対応しボイスチャットで会話を楽しみながらプレイができる！ 最大6人で遊ぶことができるので、年末年始は盛り上がること間違いなし！

ゲームでも「UNO」の言い忘れにはご注意!





▲何回も繰り返して対戦すれば、累計ポイントで順位も変動してくる。白熱するゲームに時間が経つのを思わず忘れてしまうかも!?

PSN (PS3) ボンバーマンウルトラ

●ハドソン ●ACT
●配信中（6月18日配信） ●¥1,000（税込） ●1～7人（オンライン時最大8人）

オンライン対戦で世界ランキングに挑め!!

多彩なステージにボム（爆弾）を配置して対戦相手との駆け引きが楽しめる大人気『ボンバーマン』シリーズ。本作は、最大8人を相手にオンラインで対戦できる。用意されているゲームモードは、ボムの爆発で床の色を自分の色に変更させていく「パネル」など6種類。そのほか、14種類の個性的なステージ、16種類のパワーアップアイテムが用意されており、初めてプレイする人も従来のファンも楽しめる内容となっている。キャラクターカスタマイズに対応し、頭や胴、手足ごとに50種類以上のコスチュームを選択できるので、自分だけのお気に入りキャラクターを作って楽しもう！



▶キャラクターカスタマイズの組み合わせはなんと15万通り!!



◀パワーアップアイテムを効率的に使ったクールな頭脳戦がカギ。

PSN (PS3) テキサス・チーテム

●ディースリー・パブリッシャー ●TBL
●配信中（8月13日配信） ●¥1,000（税込） ●1人用（オンライン時最大8人）

チートを駆使してだまし取れ! それがギャンブラーの華!

ラスベガスカジノを発祥とするポーカールールとして世界中に親しまれている「テキサス・ポーカー」をベースに、より刺激的にギャンブル性を強くした本作。相手のチップを盗んだり、同じ絵柄のカードを2枚作ったりといったチート（裏技）によって、通常のカードゲームではあり得ないプレイが行える。このチートを成功させるには、ミニゲームに勝利しなくてはならないが、どのゲームに挑戦するかは選べないため、スリル満点！ ルールがわからない初心者でも、チュートリアルモードで確認しながら遊べるのでご安心を。オンライン対戦で世界のギャンブラーといざ勝負！



世界各国のプレイヤーが集まって一緒に遊べるぞ!



チートで相手を邪魔してしまおう

PSN (PS3) TVショーキング

●ゲームロフト ●ETC
●配信中（8月21日配信） ●¥900（税込） ●1～4人

クイズ番組の出演者になって優勝をGET!

テレビで目にすることが増えてきたクイズ番組。新たな出演者はそう、あなた！ 3Dでリアルに再現されたセットや個性的な司会者が、臨場感あふれるクイズ番組の世界へご招待!! 出題されるクイズは「アメリカ横断ウルトラクイズ」などで優勝経験を持ち、数々のクイズ番組を手掛ける田中健一氏が監修している。クイズのラインナップは、エンターテイメントから地理・歴史・スポーツなど、さまざまなジャンルにおよぶ3000問以上。通常のクイズ問題に加え、一発逆転ルーレットで追加賞金を獲得できるなど、充実した内容となっている。オフラインのみだが最大4人でプレイできるので、家族や友達と盛り上がろう。





▲◀クイズのジャンルは自由に選択できる。得意なジャンルで差をつけよう！

ゲームアーカイブス テーマパーク

●エレクトロニック・アーツ ●SLG
●配信中（9月24日配信） ●¥600（税込） ●1人用

自分だけの理想のテーマパークを作ろう!

世界一速いジェットコースター、入場料無料の遊園地。あなたの理想のテーマパークは？ 自分だけの夢のオアシスが作れるテーマパーク経営シュミレーションSLGがゲームアーカイブスで登場！ 経営、というからには課題はさまざま。収支やお客様の満足度など戦略的にテーマパークを育てていけば達成感は十分！ 難易度は自分の力に応じて変更することができるので、初心者でも熟練者でも楽しむめる。

アドバイスどおりに進めるのもいい





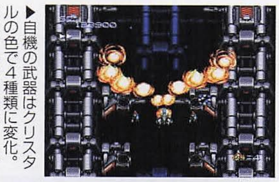
◀無茶なジェットコースターレイアウトを組むと、コースターが飛んでしまうハプニングも!?

ゲームアーカイブス スーパースターソルジャー

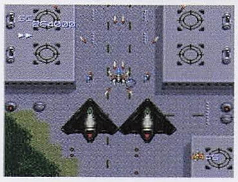
●ハドソン ●STG
●配信中（8月19日配信） ●¥600（税込） ●1人用

あの熱い日々をもう一度! ハイスコアを狙え!

1980年代後半から90年代前半にかけて、各メーカーの名人を軸に盛り上がっていたSTGブーム。そのなかでもっとも強い影響力を持っていたハドソン主催の「全国キャラバン」で公式認定ソフトとして発売された『スターソルジャー』の続編が本作だ。プレイヤーは新型の戦闘機「ネオ・シーザー」を操作して、再び地球侵攻を開始した「マザーブレイン」の軍団と戦う。自機の武器は、特定の敵を倒すと出現する「クリスタル」を取ることで最大5段階まで強化することができる。また、2分、5分といった制限時間のなかでスコアを競う「キャラバンモード」が熱く、短い時間で繰り返しプレイできるため、非常に高い中毒性を持つ。目指すは2分間モードで50万点、5分間モードで150万点！



▶自機の武器はクリスタルの色で4種類に変化。ショットだけでなくミサイルも駆使して進もう。



◀前方だけでなく後方から現れる敵にも注意！マルチショットで着実に敵を倒していこう。

「PSP go」スタートキャンペーン実施中②

（左ページより）⑦ピポサルアカデミ～ア2 あいあいサルゲ～ジャンケンバトル！、⑧ピポサルアカデミ～ア -どっさりサルゲ～大全集-、⑨ポポロクロイス物語～ピエトロ王子の冒険～、⑩みんなのGOLF ポータブル、⑪みんなのGOLF ポータブル2、⑫無限回廊、⑬勇者のくせになまいきだ。、⑭ラチェット&クランク5 激突！ドデカ銀河のミリミリ軍団。プロダクトコードがなくなりしだい終了するので、「PSP go」の購入を考えている人はお早めに!!



Xbox 360大好きっ子が本音で語る憩いのページ

めざせ！ 実績厨！

Xbox 360

27056/94900 (126ゲーム)

ひと季節に1度が恒例となりつつある、Xbox 360のシステムアップデート。夏のアップデートではパッケージタイトルのDL販売が開始されましたが、今回は？

Xbox 360を愛する者



megane

普段は「MegatonMegane」というゲーマータグでプレイしています。LIVE上で出会ったときは、みなさんよろしくお願いします。でも手加減を……。

Xbox LIVE 秋のアップデートを徹底解析!!

TwitterやFacebookといった米国主体のネットサービスと連携

Xbox LIVEの中核機能である「実績」について語っていた前回、前々回とは趣向を変えて、今回は11月17日に行われましたXbox 360のシステムアップデートについて、深く切り込んで行きたいと思います。なお、前回・前々回の本コラムの内容が知りたい方は、電撃ゲームスブログ(http://dengeki.tol-blog.com/)に載っていますので、そちらをご覧いただければと。

さて、本題となるアップデート内容についてですが、今回のアップデートで大きくうたわれている要素は2つ。日本でも流行のきざしが見えてきた「Twitter」(ツイッター)と、北米で流行しているSNS（日本でいうmixiとか）の「Facebook」との連携です。ちなみにこのTwitterやFacebookとの連携が最初に発表されたのは2009年6月のE3。しかしこのうち、Facebookとの提携はすでに2007年の時点で予想されていたことでした。というのも、2年前の2007年10月にマイクロソフトはFacebookに対して2億4000万ドルもの出資（日本円にして約216億円）を行っています。これにより、マイクロソフトは約2億5000万のFacebookユーザーに対して、独占的に広告を供給できるようになりました。そのステップアップとして次に行われたのがマイクロソフトが持つネットワークサービス「Windows Live」および「Xbox LIVE」との連携というわけなんです。

実際にこれらのウェブサービスを使ってみました

電撃ゲームスでは「dengekigames」というアカウントを作成して、Twitterを利用しています。Facebookは今まで使ったことがなかったので登録してみることにしました。FacebookのURLは（http://www.facebook.com/）です。登録は本名でしましたが、名前を入れて「次へ」を押したら、なぜかよく一緒にお仕事をしているライターさんの名前が出てきました！ 「お知り合いではありませんか？」って怖えぇ！ なんで(Facebookとは）初対面なのに知っているのさ！ 気を取り直して、次は自分が通っていた大学の卒業年や高校の卒業年を入力。なるほど、Facebookに登録しているメンバーから、自分と同じ学校に通っていた友達を見つけ出せるように、ってことなんですね。さすが、開発当初は学生向けSNSとしてリリースされたサービスだけのことはあります。ただ、「mixi」や「GREE」といった日本のSNSと比べると、どうにもインターフェースが殺風景。日記が書けるわけでもないようですし。とはいえ、アップデート後にフレンドのFacebookが見れるかもしれないというのはちょっと楽しみかも。ただ、冷静に考えると日本では流行しないでしょうねぇ。

Facebookに登録してみました



◀Facebookを利用するにはソフトをDLする必要があります。僕のページではクルマ関係の写真を公開しています。

表舞台には出てこない影のアップデート内容とは……

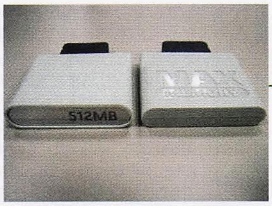
今回の秋のアップデートは、この2つの機能が追加されただけではありません。一般的には公表されない（されにくい？）ですが、ひそかにアップデートが行われた機能やシステムもあるのです。1つめは“HDDにインストールができなかったタイトルへの対応”です。Xbox 360は基本的にすべてのタイトルに対して、インストールが可能であるとうたっています。しかし、実際にはいくつかのタイトルがインストールできなかったのです。その1つがプラチナコレクションにもなっている『ライオットアクト』です。2007年2月に発売され、広大な箱庭世界の中でビルからビルへと飛び回るのが非常に楽しいクライムACTなのですが、なぜかインストールができなかった。インストールさえできれば、前号のプラチナコレクション特集でも紹介できたのに……と思っていた矢先のことなので、これからは全力でオススメできるってわけですね！ でも、なんだかインストール後に不具合が出ている人もいるようで、ちょっと様子見かも。

壁の出っ張りをつかみたくなるゲーム部門1位



◀外壁をつかんでビルを登るのが楽しい『ライオットアクト』。リアルでビルを見ると登りたくなるほどヤバイゲームです。

2つめの隠れたアップデートは、周辺機器メーカーから発売されている“SDカードにデータを保存できる外付けメモリーの使用禁止”というものです。やや後ろ向きな話題ですが、秋のアップデートを適用させると、該当の外付けメモリーが認識されなくなります。今まで使えていたこのメモリーを急に使用禁止にした理由、それはSDカードを通じてPCにセーブデータなどをバックアップできるから、だと思います。バックアップそのものは悪いことではないと思いますが、セーブデータをいじれる状態にできてしまうのがマズイんですね。Xbox 360は基本的に閉じたハードで、HDDにしても純正品以外は認識しません。ユーザーに何かデータをいじらせる余地がないからこそ、高いセキュリティを保っているというわけ。Xbox 360でウェブページを見ることができないのも、セキュリティの観点からでしょう。とはいえ、海外ユーザーの反応を見てみると、今回の件は急すぎたせいか、賛否両論みたいです。今後のマイクロソフトおよび周辺機器メーカーの対応に要注目！



アップデートで右のメモリーが認識しなくなった

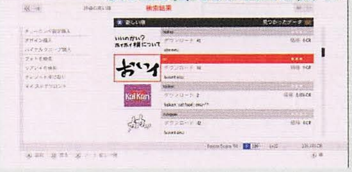
◀左が純正の512MBメモリーカード。右が認識しなくなった「MAXメモリー」。

『Forza 3』の痛車職人にド肝を抜かれた!!

電脳世界に広がる夢の世界 それが「ストアフロント」

前作『Forza 2』から2年半というスパンで発売された『Forza 3』。リアルを追求した挙動計算により話題となった本シリーズだが、ネットユーザーの注目点はそこではなかった。前作よりも使いやすくなったペイント機能による、前作をしのぐ「痛車」の登場を期待していたのである。そしてそれは本作より新たに搭載された「ストアフロント」というオンライン機能によって、予想を遥かに超えたかたちで表された。前作では、ユーザーによってデザインされたものはオークションを通してクルマごと購入するしかなかったが、ストアフロントではクルマ全体のデザインや、パーツごとの売買が可能になったのだ。

なんとも言えないロゴの数々！

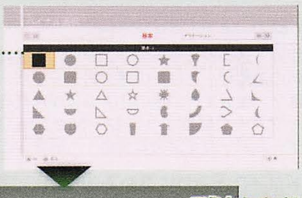


◀クルマとは無縁そうな企業のロゴや、クスッと笑えるデザインが多く売られている。

わずか1週間で広がった痛車ワールド

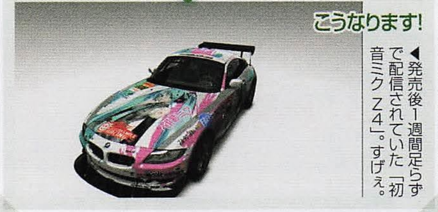
前作同様に本作も、日本が世界で一番早く発売された。そのおかげで日本の職人が作成した痛車が世界で注目されるようになっている。前作では開発元であるTurn 10のプロデューサーが公式ブログで「藤原とうふ店」と書かれたAE86が欲しいと発言したほど。さて、今回はというと、前述したストアフロントにより、痛車に対する敷居がグッと下がった。前作はカーオークションのみでしか手に入らなかったため、どうしてもマネーゲームに陥りやすかったが、本作では在庫の無限化や販売価格の上限設定もあり、クオリティの高いデザインが簡単に手に入る。これが痛車の作成をさらに加速させたのである。

この図形たちが……



▶信じられないだろうが、すべてのデザインは図形から作られている。

こうなります！



◀発売後1週間足らずで配信されていた「初音ミクZ4」。すげぇ。

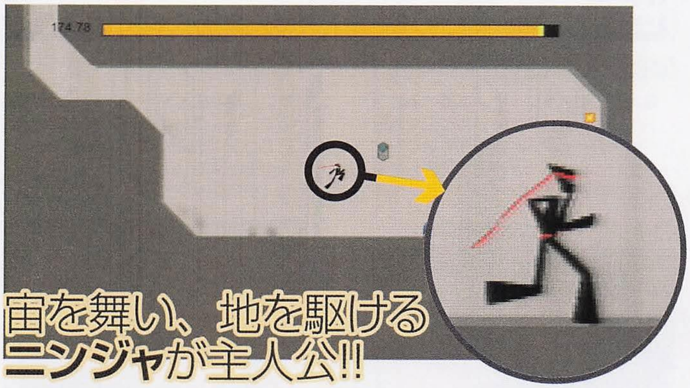
今後のゲームオンデマンドに期待！

パッケージタイトルをそのままDLで配信するサービス「ゲームオンデマンド」。これまでプラチナコレクションからの配信でしたが、ついにそれ以外からも配信が開始されました！ 11月はサクセスより発売された名作STG『RAIDEN FIGHTERS ACES』とハドソンより発売されたACT『ボンバーマン Act：zero』！ このセレクトが意味するものは一体……？ 正直、僕にはわかりません。価格はどちらも2,000マイクロソフトポイント（2,980円、税込）です。

Xbox LIVEアーケード 今月の一本!!

シンプルな内容ながらも、絶妙な操作感にいったんハマるとヤミツキになる、海外生まれのパズルACTに注目！

シンプル・イズ・ベスト!!　ついついハマる脱出パズルアクション



N+

●発売元：Metanet Software／開発元：Slick Entertainment　●ACT
●配信中(2008年2月20日配信)　●800マイクロソフトポイント　●1〜4人（オンライン時最大4人）

本作はもともと、ウェブブラウザー上で動作するFlashゲームとして開発されたゲーム。そのため内容は非常にシンプル。棒人間のような姿のニンジャを操作して、トラップをかいくぐりながらスイッチを押して出口の扉を開き、制限時間内に脱出すればステージクリアとなる。基本ルールはたったこれだけだが、加速をつけてジャンプすると飛距離が大幅に伸びたり、壁キックによる二段ジャンプを使うと垂直な壁も登れたりと、ニンジャが繰り出す移動アクションはじつに多彩だ。ニンジャの移動を妨害する敵やトラップの配置も絶妙で、脱出には頭脳と指先をフルに駆使する必要がある。さらに、シングルプレイだけでも全250面が用意されており、ボリュームもたっぷり！



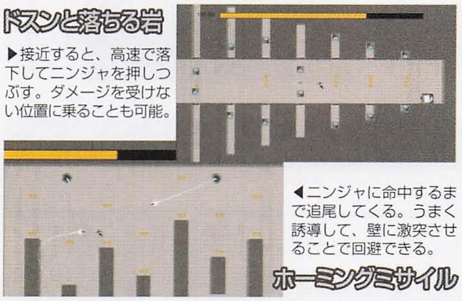
＋ ココがヤミツキ!!　『N+』の魅力とは？

その1 戦略的思考とアクションの融合が難しいけど楽しい!!

ステージ中はゴールの扉を開けるスイッチを押して、ゴールにたどり着くのが目的。また、ステージ上に配置されている金塊を拾うとクリアまでの制限時間が延長される。この延長時間は次のステージでも適用されるため、ステージによっては、単純に出口を目指すだけでなく、金塊を稼ぐのも必要となってくる。金塊稼ぎとゴールへの到達を両立させるには、安全なルートを素早く発見する戦略的な思考と、そのルートを確実に移動できる指先のテクニックが必要となる。



◀▲本作では5つのステージがセットになっている。前のステージで金塊を集めて制限時間を延長しておいてから、次のステージに進むといった戦略も必要だ。



ドスンと落ちる岩
▶接近すると、高速で落下してニンジャを押しつぶす。ダメージを受けない位置に乗ることも可能。

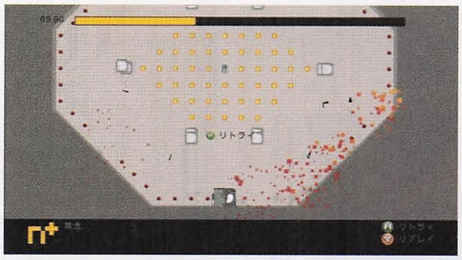
ホーミングミサイル
◀ニンジャに命中するまで追尾してくる。うまく誘導して、壁に激突させることで回避できる。

その2 バリエーション豊富な敵がけっこう憎たらしい!!

出口を目指すニンジャの行く先には、迷路のようなステージだけでなく、さまざまな種類のトラップや敵キャラが待ち受けている。接触するだけで即死するシンプルなものから、一定方向にマシンガンを連射したり、ニンジャが近づくと遠くにはじき飛ばしたりと、そのバリエーションは実に豊富だ。対するニンジャのほうも、これらを単純にかわすだけでなく、その特性を利用してうまく誘導したり、その上に乗っかって移動に使ったりと、頭を使った対処を考えなければならない。利用できるものは敵すらも利用するのが、ニンジャの極意だ！

その3 主人公のド派手な死に様が悔しいけど気持ちいい!!

敵の攻撃をかわしたり、小さな足場に向かってジャンプしたりと、本作のプレイは緊張の連続だ。だがうっかりミスしてしまうと、ニンジャには壮絶な死の瞬間が待っている。地雷が爆発して全身がバラバラになり、飛び散った破片で地雷の誘爆がさらに連鎖していく……。もちろん、もともとが棒人間のようなデザインなので、そんなにグロテスクな表現ではない。だが、それまでのプレイで緊張の糸が張りつめていただけに、ミスによってド派手な爆発が発生すると、悔しい反面、思わず笑ってしまうような不思議なカタルシスが感じられるのだ。

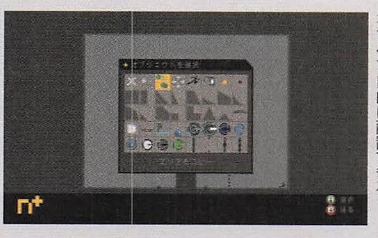


▲画面に飛び散っている赤い点は、血ではなく爆発なので、念のため。とはいえ、元の画面がシンプルなだけに、インパクトがある。

まだまだ遊べる!!『N+』のさらなる楽しみ方

レベルエディット

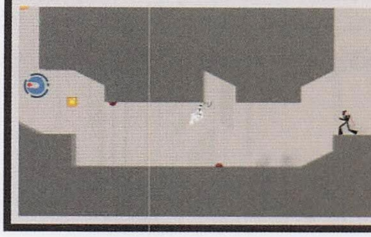
デフォルトの250面に加えて、DLCによる追加パックも用意されている本作。さらに自分で新たなステージを自由にデザインすることもできる。ゲームバランスを追求するだけでなく、文字や絵を描いたりといったユニークなステージも作成可能だ。見た目がシンプルなだけに、作る側のセンスが試される。作成したステージは、Xbox LIVE上でフレンドと共有できる。



◀敵や一方通行の扉といった、ゲームに登場するオブジェクトをすべて自由に配置できる。

マルチプレイ

本作は、オフラインとオンラインの双方で最大4人でのマルチプレイが可能。シングルプレイ用ステージをみんなで一緒にプレイしたり、協力プレイ用の専用ステージをプレイしたりできる。1人がスイッチを押しに行っているあいだに、もう1人が出口の前で待ち構えるなど、マルチプレイならではのユニークな展開が続出！　みんなでワイワイと盛り上がろう！



◀みんなで一緒に遊べば、クリアした時の達成感も、ミスした瞬間の脱力感も倍増！

小さいけれどスゴイんです
主人公のニンジャはいつでも好きな時に外見のカスタマイズが可能。ボディの色が白やピンクになるだけでなく、アフロやモヒカンといった、かなりユニークなスタイルも。……といっても、実際のプレイ画面に表示されるのは、豆粒みたいにちっちゃな姿になるんですが。豆粒みたいといえば、本作の容量は約13MBと、Xbox LIVEアーケードのなかでも最少クラス。それでもたっぷり遊べるんですから、ホント、ゲームのおもしろさって容量とは関係ないんですねぇ。

電撃ゲームスが自信を持ってオススメする12タイトル!

RAINBOW ISLANDS:TOWERING ADVENTURE!

●タイトー　●ACT
●配信中（10月28日配信）　●800マイクロソフトポイント　●1～2人（オンライン時最大2人）

名作『レインボーアイランド』が帰ってきた!!





▲名作を現代の技術でリファイン。オンライン対戦では早くゴールに着けば勝ちとなる。

本作は、1987年に登場した名作アクションゲーム『レインボーアイランド』に新たなシステムと、4つのモードを搭載してリメイクしたもの。シリーズおなじみのキャラクター「バビー」を使用して、「ニジイロ魔法」で虹を作りつつ敵を攻撃したり、作った虹を足場にしてどんどん登って行きながら、各ステージのクリアを目指していく。バビーの衣装をカスタマイズしたり、自分のアバターでのプレイも可能。また、オフラインでは協力プレイが、オンラインでは対戦プレイが楽しめる。タワーの頂上にいて願いをかなえてくれるというニジイロ彗星の「ナナれぼし」を目指して、全10エリアの地上から、宇宙まで登りつめよう!!

Inferno Pool

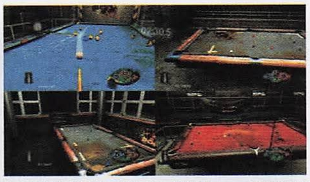
●発売元: Koch Media／開発元:Dark Energy Digital　●TBL
●配信中（10月28日配信）　●800マイクロポイント　●1～4人（オンライン時最大4人）

最後まで生き残れ!!　地獄のバトルビリヤード!!

最大4人までオンラインで遊べるビリヤードゲーム。自分のテーブルの玉を落とすと、相手のテーブルへ攻撃ができるという一風変わったルールが特徴。連続して玉を落とせば攻撃力が増すインフェルノモードが発動し、相手に大ダメージ！　わざと球をためて、キックショットやバンクショットなどでコンボを決めよう。一番早く、たくさんの玉を落とせば勝ちとなる。通常ルールの「クラシックモード」も搭載する。

相手に不利な状況を作れ!!





▲すばやく玉をポケットに落とし、相手の邪魔をしよう!!　邪魔をされても、コンボを狙えば一発逆転も可能だ!!

0D Beat Drop

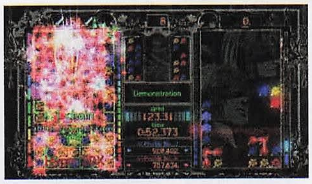
●アークシステムワークス　●PZG
●配信中（11月11日配信）　●800マイクロポイント　●1～4人（オンライン時最大4人）

音ゲー？　落ちゲー？　新感覚パズルゲーム

新感覚のリズム落ちモノパズルゲームが登場。縦か横に同じ色のジュエルを3つつなげて消し、相手にジュエルを送り込む。相手の画面をジュエルで埋めれば勝利だ。一見すると普通のルールだが、流れてる音楽のテンポに合わせて落とす「ビートドロップ」を行わないとジュエルは消えない。ここが新感覚たるゆえんだ。ピンチになっても高難度のビートドロップを成功させれば、一発で逆転が狙える「ハイパー反撃モード」もあり、パズルの腕とともにリズム感覚が重要となる。さらに、どんな音楽でもビートを自動解析してゲームにシンクロでき、本体に保存してあるお気に入りの曲でプレイも可能。



▶ブロックや背景もアレンジができる。曲に合わせて変えてみよう。



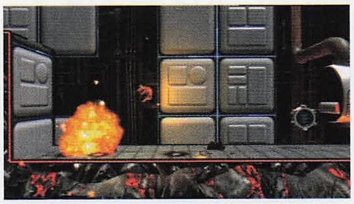
◀ハイパー逆転モードが発動!!　どんな状況でも諦めずに勝利を目指せ!

Splosion Man

●発売元: マイクロソフト／開発元: Twisted Pixel Games　●ACT
●配信中（7月22日配信）　●800マイクロポイント　●1～4人（オンライン時最大4人）

目撃者は語る「彼は、炎そのものだ!!」

科学研究で人を超えた存在となってしまった男「Splosion Man」。本作は、自分の体を爆破させて攻撃したり、その反動を使って段差を上がるなど、爆発を意のままに操って進めていく一風変わったACT。生き生きとした、カラフルなグラフィックのキャラクター達が織りなす、ユーモアたっぷりのムービーシーンやアニメーションは必見!!　それぞれに違った特徴を持つ、3つの章に分かれている全50ステージをクリアして、地下に隠されたこの実験所から抜け出そう。最大4人でのオンライン協力プレイや、無料配信のダウンロードコンテンツなど、パッケージタイトルに引けを取らないボリュームとなっている。





▲◀敵を攻撃するにも、ステージの仕掛けを解除するにも、ともかく爆破、爆破、爆破!!

Peggle

●発売元：マイクロソフト／開発元：Popcap　●PZG
●配信中（3月11日配信）　●800マイクロポイント　●1～2人（オンライン時最大4人）

シンプルなルールにド派手な演出!!

ピンボールにブロック崩しを合わせたようなPZG。発射角度を変えられる砲台から玉を発射し、赤色のピンやブロックを全て消せばステージクリア。しかし、壁が邪魔をしていたり、ピンやブロックが動いていたりして、一筋縄ではいかない。また、最後の1個の赤ピンを消す場面では、玉が当たる直前にスローモーションになる演出が挿入される。さらに、ステージクリア時には、バックに「喜びの歌」(大晦日に聞くアレ）が流れるなか、花火が上がって虹も走るなど、なんだかよくわからない達成感が得られる。シングルモードだけではなく、オンライン対戦もあり、ボリューム満点。



やり始めたら止まらない!!
ピンボール風ブロック崩し



ハイスコアを目指し狙い打て!!

Braid

●発売元：マイクロソフト／開発元：Number None　●ACT
●配信中（8月6日配信）　●1200マイクロポイント　●1人用

時間をコントロールして、さらわれた姫を助け出せ!!

主人公「ティム」が持つ時間操作能力を駆使して、さらわれた姫を助けにいく横スクロールACT。敵にぶつかったりして失敗しても、巻き戻して失敗する直前の状態に戻せる。巻き戻し機能はリカバリーだけでなく、ステージ中の謎を解くのにも利用する。さらに、ストーリーが進むと扱える能力が増え、少し前に行動した自分を分身として再現させたり、一定の範囲内だけ時間をスローにさせたりできる。普通には通れない場所もこれらの能力を組み合わせることで、必ず通れるようになる。各ステージのあちこちに散らばっているパズルピースを集めて絵を完成させ、姫を救おう!!



▶普通の2Dアクションに見えるが、時間操作が一味違う。



◀ステージの各地に散らばったパズルピースを集めて組み立てよう。

コンテンツが安く買える「Deal of the Week」を見逃すな！

有料会員のゴールドメンバーシップ限定で、XBLAやDLCが通常価格よりも安く買える「Deal of the Week」。11月24日から12月1日までの期間中では、すぐ上で紹介している『Peggle』が半額の400マイクロソフトポイント（MSP）で買えるぞ。同期間中には、戦車を操って敵の戦車を撃破していく横スクロールACT『Death Tank』が400MSP値下げの800MSPで購入できる。DLCでは『FableⅡ』の追加コンテンツが半額400MSPで購入できる。

Xbox LIVEアーケード ラインナップ

新作だけでなく、これまでに配信された名作もフォロー！　気になるタイトルは体験版で！

A Kingdom for Keflings

●発売元：マイクロソフト／開発元：NinjaBee　●SLG
●配信中（2008年11月19日配信）　●800マイクロソフトポイント　●1～4人（オンライン時最大4人）

巨人になって、小人の国づくりを手伝おう!!

のんびりとした性格の小さな「Kefling」（ケフリン）達の国作りを、プレイヤーが巨人となって手伝うSLG。巨人だけでは人手不足なので、ケフリン達にも指示を出し、森や岩場などから資源を集めて住む家や施設を建てていこう。建造中の建物を移動させたいときも、巨人ならラクラク運べるのだ。自分のアバターを巨人としても使える。日本語がちょっとおもしろおかしくなってしまっているローカライズも、このタイトルの特徴だ。オンラインでは最大4人同時の協力プレイが可能で、自分の村にフレンドを呼べる。気の合う友人と一緒に街を大きくして、理想の王国を作ろう。


作れるオブジェクトはさまざま　どんどん国を大きくしよう


大きな荷物もラクラク　巨人は力持ち!!

Boom Boom Rocket

●発売元：POGO/Electronic Arts／開発元：Bizarre Creations　●ACT
●配信中（2007年11月30日配信）　●800マイクロソフトポイント　●1～2人（オンライン時最大2人）

綺麗な花火をリズミカルに打ち上げよう!!

クラシック曲のリズムに合わせて、地上から上がってくる花火を爆発させるリズムACT。画面上にある線と花火が重なる瞬間に、タイミングよく対応したボタンを押して爆発させよう。連続爆発させてゲージを溜めれば、ボーナスタイムが発動してスコアがはね上がっていくぞ。ゲームモードはじっくりと1曲を楽しむ「スタンダード」と、曲がどんどん速くなっていく「エンデュランス」の2モードが用意されている。

夜空を彩る、色とりどりの花火!!

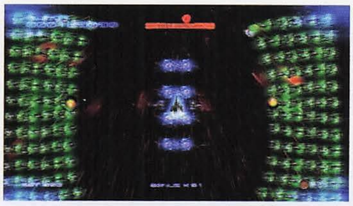



▲選べる曲は全10曲。誰もが知っているあの曲に合わせて、花火を打ち上げよう！　DLCにて追加曲も用意されている。

Galaga Legions

●バンダイナムコゲームス　●STG
●配信中（2008年8月20日配信）　●800マイクロソフトポイント　●1人用

迫り来るレギオン（軍隊）を迎え撃て!!



アーケード版で登場し、一大ムーブメントを起こした名作STG『ギャラガ』を、新システムとともにリメイク！　本作では自機のほかに援護機を射出してフォーメーションを組ませて、前後左右の4方向を攻撃できる。敵機は途方もない量の編隊を組んで襲いかかってくるが、出現前には赤や青で出現ルートが示されるので、援護機を配置しておくことで、効率よく倒すことができる。また、渦巻きを倒すことで登場する「キャプチャーボール」を使えば、敵機を一気に吸い込むことができる。吸い込んだ敵は一定時間味方となり、強力な武器「レギオンアタック」として利用できるぞ。フレンドとのスコアアタックもアツイぞ。


▲▶敵が描く軌道は、芸術的ですらある。パターンを覚えて完全撃破を目指せ!!

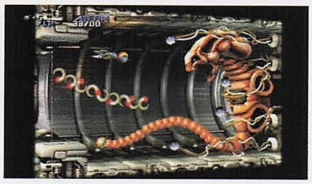
R-Type Dimensions

●発売元：マイクロソフト／開発元：Tozai Games, SouthEnd Interactive　●STG
●配信中（2月4日配信）　●1200マイクロソフトポイント　●1～2人

『R-Type』と『R-TypeII』のお得なセット

不屈の名作『R-Type』『R-TypeII』がセットになって登場。パワーアップアイテムのを取ると現れる、「フォース」と「ビット」の2つのオプションを、いかに巧みに使いこなすことができるかが勝利のカギとなる。グラフィックは3Dで表示されているが、昔ながらの2D表示に、プレイ中いつでも切り替えることが可能。本作では所持機数が3機でスタートする、アーケード版でもおなじみの「スタンダードモード」と、ミスをしても機数に制限がなく、最後までプレイできる「インフィニティモード」があり、シューティングゲームが苦手な人でも、安心して気軽にプレイすることができる。


▶懐かしい2D画面。襲い来るバイド帝国から地球を救え!!


◀3D画面はアングルも変えられて、ボタン1つで2Dに切り替え可。

バンジョーとカズーイの大冒険

●発売元：マイクロソフト／開発元：4J Studios/Rare　●ACT
●配信中(2008年12月3日配信)　●1200マイクロソフトポイント　●1人用

クマのバンジョーと鳥のカズーイのデコボココンビ!!

1998年にニンテンドー64向けに発売され、大ヒットした3D ACT。優しいクマのバンジョーと、背負ったリュックに入っている鳥のカズーイとともに、魔女にさらわれた妹のチューティーを助け出そう。2人のほかにもモグラのボトルズや、本のチイトなど、個性的なキャラクターが登場し、物語を盛り上げてくれる。2匹の一心同体のアクションはストーリーが進むにつれてどんどん増える。さらに、魔法でワニやシロアリなどに変身して、通常では行けない場所にも行けたりと、プレイヤーを飽きさせない。通常プレイでは見つけにくい要素も多数あり、繰り返しプレイできる。


さらわれた妹チューティーを救い出せ!!


バンジョーとカズーイはいつも一緒

コミックスゾーン

●発売元：セガ／開発元：Backbone Entertainment　●ACT
●配信中（6月10日配信）　●400マイクロソフトポイント　●1人用

自分の描いたコミックから脱出だ!!

自分の描いたコミックの中に迷い込んでしまった漫画家「スケッチ・ターナー」。コマからコマへと渡り歩いて、敵であるミュータントを倒し、元の世界への脱出を目指すACTだ。多彩で非常に滑らかなアクションと、吹き出しによるコミックのような会話、そして、コマに隠されたさまざまな仕掛けは、今のゲームと比べても遜色ない。価格もお手頃なのでメガドライブ晩年の傑作を楽しんでみてほしい。

ボス「モータス」によって描かれた敵を粉砕せよ!!




▲コマからコマへとダイナミックに移動。果たして元いた世界へと戻れることはできるか？

ダッシュボードに『Halo』チャンネル登場!?

11月5日よりダッシュボード上に現れた謎のチャンネル「Halo Waypoint」。これは、Xbox LIVEから自分のXbox 360にクライアントソフトをダウンロードして閲覧できる、『Halo』シリーズを統括した情報配信サービス。本サービス上ではアニメ「Halo Legends」が見られたり、実際のゲームの進行状況に合わせた「アバターアワード」を入手したりできる。このアワードを取得すると、アバターに着せられるアクセサリーや服などをゲットできる。



ベッドでもトイレでもケータイゲーム三昧!

ケータイ バカ一代!

MOBILE PHONE

10月はとにかく新作RPGが多くって、嬉しい悲鳴といいますか、命と魂と睡眠時間を削りながら遊びまくりました。メシを食いながら経験値稼ぎは基本ですよね？

365日ケータイと一緒



そみん

ここ最近、アフラックの公式サイトでの「まねきねこダックの歌」の替え歌サービスにハマってます。ケータイにも対応してるから、知人に送りまくりです。

10/5～10/26 新作RPGがあり過ぎて仕事をするスキがありません

10/5 名作RPGが追加要素とともに復活！

後日談となる『ファイナルファンタジーⅣ ジ・アフター －月の帰還－』が配信済みであるだけに、その原点となる『**ファイナルファンタジーⅣ**』[スクウェア・エニックス：ファイナルファンタジーモバイルで配信／i対応、E、Y対応予定]が配信されて、嬉しい限りです。これまでに何回もクリアしたけど、いざ遊ぶと……やっぱりハマりますな(笑)。最近は本編クリア後のケータイ用追加ダンジョンでギルバートをちまちまと育てるのが日課です。



10/5 下町育ちはヤンキーに弱いのです

自分の育ちは下町の葛飾。「ヤンキー」と聞くと、いろんな意味でドキリとします。そんな前振りはさておき、『**愛羅武ヤンキー列伝2**』[ビービーエムエフ：iゲーム大好き！などで配信／i、Y対応]が好感触。いい意味で古臭いヤンキーな世界観と、都内の学校を制覇していく国取りSLG的な部分がマッチしてるんですよね。屋上や公園で回復とか、なんだか懐かしい。仲間が増えて、4人以上のチームになってからが本番です。



10/16『砂漠の狐』最新作はタワーディフェンスSLG！

1988年にファミコンで発売され、ケータイで続編『V2』も登場した戦争SLG『砂漠の狐』。そのシリーズ最新作『**砂漠の狐V3**』[KEMCO：ウリキリ！ケムコ帝国などで配信／i、Y対応]がタワーディフェンス型SLGとして登場しました。前作までとは違うシステムですが、自軍ユニットで壁を作って、敵の移動ルートを制限・誘導するのが楽しいです。攻撃範囲などが視覚的に確認しやすいので、作戦を考えやすくて助かってます。



10/19 女の子＋STGって相性がいいですよね

女の子のイラストにふらふらと引き寄せられて遊び始めた『**激弾娘 あかね**』[G-mode：Gモードスタイルで配信／i、E、Y対応]ですが、意外と歯ごたえがあってハマり中。いわゆる弾幕系STGで、ボムを連発すればクリア自体はできるんですが、ギャラリーをオープンするためには自力でがんばらないといけないわけで……。がんばって腕を磨いてます。もうすぐ配信される本作のライバル視点で描かれる『激弾娘 あおい』も楽しみにしてます。



10/26 ケータイオリジナルのやり込み派RPG！

やり込み部分がアピールされていただけに、ずっと期待していた『**カムラ －神々と契りし者－**』[G-mode：R.P.G-modeで配信／i対応]。敵が強めで大変な部分がありつつも、そのぶんレベルアップや熟練度稼ぎといった成長の楽しさが味わえました。憑依させた神によって仲間のステータスや属性、特殊技が変わるので、戦術や役割分担を考えながら遊べたのがポイントですね。ヒルコやイザナギといった日本神話でおなじみの神々が登場するシナリオも、重厚感があってよかったです。



10/26 悪口でバトル!?　こういうノリ大好き

『**ギャクギレバトル**』[G-mode：テトリス＆Getプチアプリで配信／i対応]の悪ノリ感がツボです。悪口雑言をぶつけ合って心を折る。そんな頭の悪い設定が大好きです。女性キャラクターとか、ある意味でトラウマになります。クリアするだけなら簡単なんですが、隠し必殺技を探しながらコツコツとプレイ中です。



10/26『聖剣伝説2』が完・全・移・植！

SFC版は3兄弟で3人協力プレイをした思い出があります。フラミーでの移動とか、ちょっと涙出たよ。そんな感慨深い名作A・RPG『**聖剣伝説2**』[スクウェア・エニックス：聖剣伝説モバイルで配信／i対応]がケータイで遊べるとは。ケータイ用に改良されたインターフェースが秀逸で、とても遊びやすかったです。



10/26 モアイをバカにしてゴメンなさい

「牛が出てくるゲームは良ゲー」なんて都市伝説がありますが、モアイが出てくるゲームも同じかもしれません。モアイのPZGといえば往年の傑作『モアイくん』が有名（？）ですが、この『**ロンゴロンゴ**』[スクウェア・エニックス：スクエニモバイルで配信／i対応、E対応予定]も侮れません。個人的には「神ゲー」と呼びたい。ステージ20を越えたあたりから俄然歯ごたえが増して、あまりにも計算し尽くされたギミック配置におののきます。ステージをクリアするまでの試行錯誤、つまり「悩みながら解く達成感」がこんなに楽しいPZGは本当に久しぶりです。多少は力押しできるのも神バランスだったりします。



勝手に名作認定 何カ月もハマり続けている超名作!

日暮茶坊、あらいずみるい、伊藤賢治って卑怯ですよ！

主人公である貴族のお嬢様スーが、お供の青年ソウジロウ（正体はスーの父が残した剣）との絆を深めながら、破産したお家を再建するために借金（100万G）返済を目指すRPG。……なんて設定に興味を持ったゲームなんですが、スタッフを見てビックリ。『メモリーズオフ』の日暮茶坊、「スレイヤーズ」のあらいずみるい、『ロマンシング サガ』の伊藤賢治ですよ。オーソドックスなシステムながらも、合成や熟練度などの要素が盛り込まれてて楽しく遊べました。神曲ぞろいで、クリア後も戦闘音楽を聞き続けてます。



▲動きまくりの戦闘シーン。声もかわいい！



◀元気少女とのんき青年のカップリング。ツボをおさえてます。

執事と魔族とお嬢様

- ハドソン（着☆あぷ♪ボンバーマンなどで配信）
- RPG ●サイト登録月額￥315（税込）
- iモード、EZWeb、Yahoo!ケータイ対応

3本合わせて1,145円ポッキリ!!

愛羅武ヤンキー列伝2

- ビービーエムエフ（iゲーム大好き！などで配信）
- SLG ●サイト登録月額￥315（税込）
- iモード、Yahoo!ケータイ対応

さらわれた先輩の彼女を救うため、東京都内のヤンキー達と戦うSLG。主人公はヤンキーばかりの高校へ編入してきた転校生で、仲間との交流や敵との戦いを通じて、真のヤンキー道に目覚めていくことに。ベタながら、熱い展開の連続！

熱き魂が描かれるヤンキーSLG





▲新宿や池袋を舞台に、学校を制覇しながら進撃！バトルは最大3対3だが、番長格とのバトルはもちろんタイマン。進め方しだいで隠しイベントも発生。

カムラ －神々と契りし者－

- G-mode（R.P.G-modeで配信）
- RPG ●サイト登録月額￥315（税込）
- iモード対応

八百万の神が存在する「日出ずる国」を舞台としたRPG。主人公ノリヒコと神殺しを始めた兄との宿命の戦いが描かれる。特殊技や憑依させた神など、さまざまな部分に熟練度的なものが設定されており、非常にやり込みがいがある。





やり込み要素満載の大作和風RPG！

▲アイテムや敵を図鑑に登録していくコレクション要素やクリア後の隠しシナリオなど、やり込み要素が盛りだくさん。レアなアイテム探しが熱い！

ロンゴロンゴ

- スクウェア・エニックス（スクエニモバイルで配信）
- PZG ●1アプリ200P（税込210円相当）、3アプリセット500P（税込515円相当）
- iモード対応、EZWeb対応予定

モアイを転がしてステージの地面を塗りつぶしながらゴールを目指す、アクション性を備えたPZG。惑星の誕生をモチーフにした3種類のアプリがあり、それぞれステージ上のギミックが異なる。サイトでは無料体験版を配信中。

見た目はシュールだが中身は大傑作PZG！





▲タテで転がるか横で転がるか……極めれば極めるほど綿密な計算が楽しくなっていく秀逸なゲームバランス。タイムアタック要素があるのも◎！

※対応キャリアの表記の際、iモードを「i」、EZWebを「E」、Yahoo!ケータイを「Y」と略記している場合があります

いよいよ武闘家が登場ですって！

『**ドラゴンクエストもっと不思議のダンジョンMOBILE**』[スクウェア・エニックス：ドラゴンクエストもっと不思議のダンジョンで配信／i対応]にハマり続けてますが、10月の商人に続いて、11月は武闘家に転職できるように！　これでやっと、うちの女主人公の拳法着姿が見られます。その他、倒したモンスター数や入手したアイテムに応じてご褒美がもらえる新システムも登場するとか。末長く遊び続けられそうです。（そみん）

ケータイゲーム今月の一本!!

iモード対応　EZWeb対応　Yahoo!ケータイ対応



230年前の世界へタイムスリップ! 現代の知識を生かして難事件へ挑め!!

高校生の主人公・未来が、ある日突然タイムスリップ！　たどり着いた江戸時代で、彼は現代人ならではの知識を駆使して、難事件に立ち向かうことに。とはいえ主人公は、あくまでも普通の高校生。科学捜査という概念は知っていても、道具がない江戸時代でどう代用するかを悩む場面なども……。はたして主人公は、無事現代に戻れるのだろうか？

主人公 天堂未来（てんどう みらい）
探偵に憧れる高校生で、趣味は推理小説を読むこと。警察官の父に捜査道具を届ける途中で雷に打たれ、そのショックで江戸時代にタイムスリップしてしまう。





▲個性派ぞろいの登場人物が魅力の推理AVG。全五話構成で、いよいよ物語は佳境へ！



▲第三話の舞台は歌舞伎の芝居小屋。これまでに殺人や密室の謎を解いてきた主人公だが、今回はアリバイトリックに挑むことに！

えどたん　探偵江戸

© CAPCOM 2009

えどたん

●カプコン（カプコンパーティで配信）●AVG

iモード	●配信中　●サイト登録月額¥315（税込）　●FOMA 903i／703i以降
EZWeb	—
Yahoo!ケータイ	—

花のお江戸の一大事！時空を超えた探偵物語、佳境へ!!

多彩な捜査方法で事件解決を目指せ!

本作では、江戸の町を「移動」したり、人々と「話をする」ことで事件の情報を得て、捜査を進めていくことになる。捜査中に得たアイテムは「証拠ノ品」として一覧で確認することが可能だ。また、それらを関係者に「見せる」と、新たな証言を得られることも。ここでは、そんなゲームシステムのなかでもユニークで、かつ江戸時代ならではの2つの要素を紹介しよう。

① 服を着替えて同心に変身!

主人公の立場は町人なので、相手によっては軽くあしらわれてしまうことも……。そんなときは、着替えシステムで衣装をチェンジ！　同心（江戸時代の警察）の服に着替えると、主人公は先祖の今一とソックリになる。今一になりすまして、同心の立場での捜査ができるのだ。



◀同心の権力をかざした少し強引な捜査が可能に。



◀選択肢を間違えると評判ゲージが減少していく。

② 銭湯でドキドキ♥

江戸時代の銭湯は町人達の社交場であり、ウワサ話を集めやすい。町人姿の際は、男湯でさまざまな話を集められる。さらに本作では、同心は女湯に入れるという嬉しい設定が存在するので……ドキドキ必至♥



裸のお付き合い♥

◀銭湯では謎の美女との出会いも。なぜ同心が女湯に入れるのかは、本編を遊んでみてのお楽しみ♥



ヒロイン おとき
明るくて前向きな水茶屋の看板娘。現代の探偵に近い「岡っ引き」に憧れており、すぐに事件に首を突っ込みたがるため、未来はよく振り回されることに……。

『えどたん』の魅力に迫る！ 開発スタッフインタビュー

「江戸時代を舞台にした推理モノ」という、今までにない設定が魅力の本作。その開発を手がけたスタッフに『えどたん』の誕生秘話や登場人物のヒミツなど、さまざまな話をうかがった。

——まずは本作の立ち上げの経緯や、江戸時代を舞台にした理由などを教えてください。

スタッフ：ミステリと言えばトリックですが、密室やアリバイ殺人といったモチーフは現代においてあまり目新しさがなく、差別化をはかるのも難しそうでした。そのため、「いっそ江戸時代にしてしまえ！」という、後ろ向きにアグレッシブな動機で本作が生まれました。主人公が現代人の高校生なのは、時代モノに明るくないプレイヤーに近い立ち位置にすることで、江戸時代という特殊な世界観との架け橋となる役割をしてほしかったからです。

——シナリオやゲームシステムについて、苦労した点などがありましたら教えてください。

スタッフ：「江戸時代の事件なら使い古されたネタでも大丈夫だろう！」と思っていたら、現代の推理小説でおなじみの機械を使ったトリックやアリバイの証明がまったくできず、逆に苦労するハメになりました……。江戸時代の設備のなさに困惑する主人公のセリフは、ある意味では開発者のボヤきなのかもしれません。

——開発スタッフのなかにはミステリや時代劇などを好む方は多いのでしょうか？

スタッフ：開発スタッフのなかには時代劇好きが多いです。なので、時代劇でおなじみの要素といったものはコダワリをもってゲームに反映されているはずです。ちなみに、オススメの時代劇は「三匹が斬る！」。三者三様の主人公達が毎回異なる立場で事件に巻き込まれつつも、最後には協力して悪を斬る！　という一風変わった時代劇で、コミカルな部分もあって、とっつきやすさもバツグンです。まだDVD化されていないのが残念なのですが……。

——ユーザーからの感想や応援メッセージで、印象に残っているものがあれば教えてください。

スタッフ：キャラクターに関して好意的な反応をいただけているのが、とても嬉しいです。携帯電話オリジナルのコンテンツで、これだけ大量のキャラクターをデザインして作ることは少ないので、それを活用してなんらかの形で還元していければと考えています。

——キャラクターの性格や名前を考える際、何かをモチーフにした部分はありますか。

スタッフ：タイムスリップというネタに合わせて、時間に関係した言葉をもじっています。性格については、お話の流れで決めていたので特に由来はありませんが、おときちゃんは最初に想定していたよりもおてんばではっちゃけた女の子になりました。個人的には、終始敬語で丁寧なヒロインにしたかったのですが……。

——開発しながらシナリオやシステムを変更していった部分などはあるのでしょうか。

スタッフ：徐々に作り慣れてきた影響か、デモやイベント絵がとても豪華になってしまいました。第三話以降のオープニングデモは、一度は見ていただきたい出来になっています。

——最後に第三話の見どころを教えてください。

スタッフ：第三話の舞台は歌舞伎の芝居小屋ということで、キャラクターも設定も「やれるだけ派手にしてしまえ！」という意気込みで制作しました。これまでのお話にはなかった、江戸時代の日常から少し離れた部分のお話を楽しんでいただけると思います。また、第一話から意味ありげに登場していたナゾの人物の正体も明らかになり、物語が大きく動き始めます。この機会に、ぜひ第一話から遊んでみてください。

物語をにぎやかに彩る登場人物達!



天道今一（てんどういまいち）
南町奉行所の同心で主人公の祖先。剣の達人だが、頭の回転はイマイチ。



平七（へいじち）
今一の部下である岡っ引き。手先が器用で、なにかと役に立つ。



男山男十郎（おとこやまだんじゅうろう）
浦和座の看板役者。歌舞伎ファンからの人気は高いが性格は……。



鳳華之丞（おおとりはなのじょう）
華麗な舞を得意とし、江戸中で大人気の浦和座の女形（おんながた）。

『えどたん』体験版でおときちゃんとデート

カプコンパーティでは『えどたん』の体験版を無料配信中。無料だし、キャラクターや世界観の雰囲気＆ナイスな音楽をバッチリ体験できるので、まだ遊んだことがない人はぜひぜひ……というのは当たり前として、むしろすでに本編を遊んでいる人ほど見落としやすいので要注意です。体験版のエピソードは本編とは違うオリジナルのもので、その冒頭はおときちゃんとの屋台デート（？）なワケですよ！　ちなみに自分は、最近まで見落としてましたorz　（そみん）

ケータイゲーム 新作ラインナップ　これだけ全部で

ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…

●スクウェア・エニックス（ドラゴンクエスト モバイルで配信） ●RPG

iモード ●配信中 ●前編、後編各600P（税込630円相当） ●FOMA 703i/903i以降
EZWeb —
Yahoo!ケータイ —

そして伝説へ…ロト三部作の最終章がついにケータイに

「ドラクエ」シリーズでも、評価の高い『ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…』がついにケータイへ。従来のおもしろさはそのままに、グラフィックやサウンドをリニューアル。戦闘で仲間に「さくせん」のコマンドが使用可能になり、遊びやすい内容になっている。

戦闘も超進化！魔法にもエフェクトが!!



▶FC版にはなかった演出の連続。これまでに本作をプレイしたユーザーも十分楽しめる。



▲おなじみのダーマの神殿。一定レベルに達すれば、パーティメンバーを違う職業に転職させることができる。

ダーマの神殿に辿り着ければもちろん職業の転職ができるように!!

探偵 神宮寺三郎　No.23「勿忘草の想い」

●コナミ（コナミネットDXで配信） ●AVG

iモード ●1章、2章：11月25日配信、以降順次配信予定 ●サイト登録月額¥315（税込） ●FOMA703i/901i以降
EZWeb —
Yahoo!ケータイ —

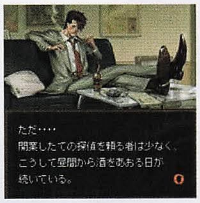
ある封筒が母親の想いを過去から未来へと伝える

数々の難事件を解決してきた名探偵・神宮寺三郎がまた新たな事件に挑戦する。今回の依頼を受けたのは、なんと8年前。依頼者の本城玲菜はその昔、8年後に娘の琴音にある封筒を渡すように依頼していたのだ。ついに、その8年越しの依頼を果たそうと神宮寺が琴音を訪ねると、なぜか琴音はかたくなに受け取りを拒否。そんななか、神宮寺には新たな依頼が舞い込み、やがてそれらは1つの事件へと結びついていく。



煙草が紫煙を上げ推理の糸は解けていく

◀神宮寺といえば、やはり煙草。彼が煙草に火をつけるときには、何かが起こることが多い。



8年前の若々しい神宮寺の姿も!!

◀あまりプライベートを見せることのない神宮寺だが、今回はそういった描写もあるようだ。

恋空 for Girls ～君と奏でる未来～

●セガ（★ぷよぷよ！セガで配信） ●SLG

iモード ●配信中 ●サイト登録月額¥315（税込） ●FOMA703i/903i以降
EZWeb —
Yahoo!ケータイ ●配信中 ●サイト登録月額¥315（税込） ●3G対応

女性のための『恋空』がケータイで登場する

前作『恋空～君がほほえむ街～』がドコモで配信開始から4年。ついに、女性をターゲットにした『恋空』が登場！　主人公は、海外赴任のため空き家となった叔父さんの家で生活することになった2人の姉妹。期待と不安を抱きながら、初めての2人きりでの生活に、さまざまな男性が登場する。男性達と積極的に仲良くなり、デートやエンディングの記録を集めて思い出を保存できる「マイアルバム」を埋めていこう。

さまざまなタイプのキャラクターを落とそう





▲日々の会話やプレゼントを積み重ねて、好感度を上げていくことで、デートやエンディングを見ることができる。



◀執事から喫茶店のマスター、保健室の先生まで、男性のタイプはさまざま。気に入ったらターゲットオン!!

剣と魔法と学園モノ。トレビア～ン

●アクワイア（アクワイアモバイルで配信） ●SLG

iモード ●配信中 ●無料 ●FOMA703i/903i以降
EZWeb ●配信中 ●無料 ●WIN51以降
Yahoo!ケータイ ●配信中 ●無料 ●FlashLite2.0対応端末

『ととモノ。』が携帯電話でトレビア～ン

PSPで発売されている『剣と魔法と学園モノ。』シリーズの世界観をベースにしたSLG。今回は、プレイヤーは学園長になり、学校を大きくすることが目的となる。与えられる土地をうまく活用して、どんどん生徒の数を増やしていこう。生徒の数を増やして、すべてのユーザーが参加するランキングで上位を目指していくのだ。なお、基本プレイは無料だが、メダルをお金やポイントで購入することで設備を建築する速度が上がったり、学園の生徒の名前の変更など、便利な機能を購入することができる。



探索を行って生徒をレベルアップ！

◀探索を行うことで、生徒のレベルを上げることができる。また、クエストをこなすと報酬が入手可能だ。

ランキングはすべての機種に対応！

▶実装されているランキングは、どの機種の携帯電話にも対応しているため、誰とでも競うことができる。



ラグナロクオンライン VIOLET

●G-mode（ラグナロクオンラインGAMESで配信） ●RPG

iモード ●11月24日配信予定 ●サイト登録月額¥315（税込） ●FOMA903i以降
EZWeb ●2010年春配信予定 ●価格未定 ●対応機種未定
Yahoo!ケータイ ●2010年春配信予定 ●価格未定 ●対応機種未定

父の背中を追い、少年は最強の騎士を目指して旅に出る

ド派手なエフェクトのアクティブスキルが戦闘を盛り上げる



▲主人公は「アクティブスキル」というものも使用できる。ここぞというときに使い、敵に大ダメージを与えよう。

PCで大人気のオンラインゲーム「ラグナロク」のケータイ版最新作の配信が決定。父と同じく騎士を目指す少年・クルライドが、さまざまな出会いや冒険を通じて成長していくという骨太のストーリーと、クエスト達成率などのやりこみ要素が大きな魅力となっている。



かわいいペットが冒険をサポートする

◀冒険のサポート役としてペットを飼える。ペットはアイテム集めや回復をしてくれるので便利だ。

リアルサッカー2010

●ゲームロフト（iモードはウリキリ！超高品質スポーツ、EZWebはリアルサッカー★ゲームロフト、Yahoo!ケータイはスポーツ→リアル☆サッカーで配信） ●SPG

iモード ●配信中 ●¥315（税込） ●FOMA 705i/905i以降
EZWeb ●配信中 ●¥315（税込） ●BREW3.1および4.0以降
Yahoo!ケータイ ●配信中 ●¥315（税込） ●3G対応

サッカーアプリの金字塔の最新作が配信決定！

試合だけでなく、観客や監督までリアルなサッカーゲーム「リアルサッカー」シリーズの新シーズンがキックオフ!!　前作を上回るほどのリアルさで、数々の実名選手達が所狭しとピッチの上を駆け抜けていく。



試合で資金を稼いで有名選手を入団させよう

◀試合に勝利し、資金を稼いでいくことでどんな選手でも獲得できる。そうすれば、どんどん自チームは強くなっていくのだ。



まずはトレーニングに励もう！

◀試合のほかに、トレーニングモードで動きを学ぶこともできる。まずはここで練習だ。

コナミネットDX8周年記念企画が実施中！

今年で8周年を迎えるケータイゲームサイト『コナミネットDX』[KONAMI：i、E、Y対応]。その記念キャンペーン第一弾として、サイト会員に向けて特製年賀状が届く企画が実施中（11月30日まで）。年賀状のデザインは『メタルギアソリッド』『ときめきメモリアル』『ポップンミュージック』『ラブプラス』などなど、いずれも人気のタイトルばかり。応募資格は、期間内にサイト内のオススメゲームをプレイすること。詳細なキャンペーン情報はサイトをチェック！

月額4,725円（だいたい）

…iモード対応 …EZWeb対応
…Yahoo!ケータイ対応

サムライ・オーバーキル

●KEMCO（iモードはウリキリ!ケムコ帝国、Yahoo!ケータイはケムコ帝国で配信） ●RPG

iモード	●配信中 ●¥525（税込） ●FOMA703i/903i以降
EZWeb	●年内配信予定 ●価格未定 ●対応機種未定
Yahoo!ケータイ	●配信中 ●¥525（税込） ●3G端末

敵の妖魔を斬り捨て主の少女を守れ

一度は戦で死んだはずの主人公・ジュウジだったが、妖魔に追われたキクリが秘術を使って甦らせたことで、再び現世で戦うことになる。マス目状のステージを使用したRPGで、戦闘では戦術が重要となる。



攻撃範囲を覚え的確に動かそう

▶キャラクターごとに攻撃範囲が異なっているため、どこに配置し動かすかが重要。



味方を強化するために敵から魂を奪い取れ!!

▲敵を倒して入手した魂を装備することで、味方を強化し戦況が有利になる。

戦国魔王降臨伝

●オープンドア（RPG 大集合!で配信） ●RPG

iモード	●配信中 ●月額¥315（税込） ●FOMA703i/903i以降
EZWeb	—
Yahoo!ケータイ	—

幕末によみがえった戦国武将達と祖国を救え

幕末の世によみがえった架空の武将・立花義輝となり、異国「ディストピア」の侵略から祖国を救うため戦うRPGだ。主人公と同様に蘇った伊達政宗、織田信長、真田信繁などといった戦国の名将達を仲間に加えながら、彼らと信頼関係を築き、共に異国の野望を打ち砕こう。



レベルが上がれば上がるほど強力な計略や特殊効果が使用可能!!

▲武将は計略や戦術、特殊能力を持つ。それらはレベルが上がるほど強くなるので、できるだけ武将を鍛えておこう。

正解の選択肢を選び武将の信頼を勝ち取れ



▶選択肢などで武将の信頼度は増減し、その高低が戦闘やイベントに影響する。できれば、信頼度は高く保っておきたい。

Almirage

●ジグノシステムジャパン（本格メガゲームズで配信） ●RPG

iモード	●配信中 ●月額¥315/¥525（税込） ●FOMA703i/903i以降
EZWeb	—
Yahoo!ケータイ	●配信中 ●¥315（税込） ●3G端末

美少女人形を自分色に染め上げてしまおう

どう育てるかはユーザー次第。自由度の高い育成システム



▲「セラフィックドール」は12色の結晶で上昇ステータス、覚えるスキルが変化。好きなタイプに育て上げよう。

その世界には「セラフィックドール」という美少女の形をした人形があり、彼女達は人間と同じように考え行動できるようになっていく。本作は、その「セラフィックドール」のパートナーとなり、大事に育てながら発祥の謎を解き明かすことが目的のRPG。



スキルアップでさらなる強さを目指せ

◀スキルの種類も豊富。「セラフィックドール」に覚えさせたスキルは5レベルまで強化することができ、演出も変化する。

あの娘と勝負っ!!カジノde娘　THEポーカー

●サンソフト（EZWebは美少女パズル 上海☆娘。、Yahoo!ケータイは美少女アプリ 上海☆娘で配信） ●PZG

iモード	●配信中 ●¥315（税込） ●FOMA703i/903i以降
EZWeb	●配信中 ●¥315（税込） ●W41
Yahoo!ケータイ	●配信中 ●¥315（税込） ●3G端末以降

美少女に勝利して、美少女グラフィックを入手せよ!!

サンソフトが贈る、美少女アプリの最新が到着。今回は『あの娘と勝負っ!!カジノde娘　THEポーカー』のタイトルのとおり、美少女ディーラーたちとポーカーで対戦する。最初のディーラーは、赤くボーイッシュな短髪が魅力のマティーニ。彼女に勝利してコインを増やし、トレーディングガードを入手しよう。そして、美少女グラフィックを完成させるのだ。また、アプリをクリアすると、壁紙を入手することも可能だ。

コインを増やしてグラフィックをGETだぜ!!





▲このマシンでコインを支払い、トレーディングカードを入手。すると、グラフィックがどんどん埋まっていく。



◀ディーラー役は随時、新しい娘が配信される。どんどんチェンジして、お気に入りの娘を見つけよう。

ギミカルハート 魔法人形ルミエッタ

●ビービーエムエフ（iモードはiゲーム大好き、Yahoo!ケータイはゲーモバで配信） ●SLG

iモード	●配信中 ●サイト登録月額¥315（税込） ●FOMA703i/903i以降
EZWeb	—
Yahoo!ケータイ	●配信中 ●¥525（税込） ●３Ｇ端末

オモチャの部隊を使い遺跡に連れ去られた主人を助けよう

オモチャの一団に連れ去られてしまった、人形師・ルイスを助け出すために、彼の作った妖精人形「ルミエッタ」が立ち上がる。オモチャの部隊を使いながら、ルイスが捕らわれている遺跡の最深部を目指していこう。



遺跡の敵はフロアでテーマが設けられている

◀敵には、洋風だったり和風だったりとフロアによってテーマがある。次のテーマを予想するのも楽しい。



「マナ」でオモチャを強化!!

◀敵を倒すと入手できる「マナ」をオモチャに使うと強化やレベルアップができる。

まだまだあります! ▶新作&話題作CHECK!

■『アルジとシツジ』[ジグノシステムジャパン：本格メガゲームズなどで配信／i、E、Y対応] ワガママな吸血鬼の女の子と最強を目指す人間の男との冒険を描くS・RPG。信頼関係によってエンディングが変化していく。

■『エコ⇔セコ診断』[元気モバイル：元気Sゲームランチ DXなどで配信／i、Y対応] いくつかの質問に答えることで、地球環境を考えるエコ派か、お金にがめついセコ派か診断できるユニークツール。

■『女体クライマー』[ビービーエムエフ：iゲーム大好き！などで配信／i､Y対応] 主人公は小さな体となり、巫女やスポーツギャルの体をクライム（登る）するという異色のACT。敏感スポットにしがみつくことでさまざまなリアクションが楽しめる、いろんな意味で問題作。

■『ポポロクロイス物語 カードクエスト』[SCE：SCEJで配信／i、E、Y対応] 人気RPGをモチーフにしたカードゲーム。全8章の予定で、現在「第3章フライヤーヨットの完成」まで配信中。



カードバトルで楽しめる幼い王子ピエトロの大冒険

▲感動のシナリオがケータイでよみがえる。戦略性が高いカードバトル部分も魅力だ。

無料体験版50本プレゼント！

弊社発行のNTTドコモｉモードオフィシャルガイドブック「ｉモードで遊ぼう！」編集部では、50号発売を記念してゲームの無料体験版50本をプレゼント（一部、お試しマイメニューもあります）！ 『聖剣伝説2』や『ときめきメモリアル』『ぷよぷよ7がっこうモード』など人気タイトルが盛りだくさん。12/11（金）配信開始予定なので、お楽しみに！ ◆アクセス方法：iMenu→ニュース/メディア→TV/雑誌/ラジオ→雑誌→電撃モバイルｉ→ｉモードで遊ぼう！



iPhone／iPod touchは携帯ゲーム機！

いつでもどこでもいくらでも いじるからiPhone

AppStore登録アプリ10万本突破記念！　というわけでもありませんが、無料で楽しめるアプリを50本、一気に紹介させていただきますなんて思わなければよかったw

iPhone／iPod touchを担当する人　狩

倉西誠一@狩られ道

最近、ますますカメラを使ったソフトも増えてきました。いよいよもってiPod touchではなく、iPhoneを導入しなければという空気を感じております。

LITEという魔法の言葉を検索したら…

最近は少しずつ、コンシューマでも無料体験版というものが登場しつつあるようですが、iPhone／iPod touchでは、それはあってあたりまえでございます。それが証拠に、iTunesStoreで「LITE」というワードを検索してもらえればもう！　出てくる出てくる……とてもすべてをチェックすることはできないほどの無料版、体験版アプリがピックアップされます。これではまったくもってピックもアップもしてないんじゃないかってくらいですが、ならばよし！　今回はどーんどーんと2ページしかないくせに、体験版を中心に無料で遊べるアプリを50本、どーんどーんと御紹介させていただきます……という企画を考えたのですが、あまりに多すぎて、なにか指針のようなものがないとまとまらないですがまとまらない。
てなわけで！　今回はRucKyGAMESさん、Gameloftさん（実は弊社と同じビルに！）の無料アプリから御紹介をはじめさせていただくことにいたしました。いずれも個性的なタイトルばかりですので、まずは両社の「Lite」「無料版」「体験版」からチェックしていただくのも楽しいのではないかと思います。けっこうびっくりさせられるものもありますし、本当にバラエティ豊かですから、どれか1本や2本は必ず気に入っていただけるんじゃないでしょうか？　個人的にも何本か、「これは製品版をゲットするしかない！」というタイトルがありましたね。あれとか、これとか……。



ホワイトジグソーパズル-LITE-
●更新：2009年10月7日
●RucKyGAMES　©RucKy

絵柄のない、白いピースを埋めていくジグソーパズル。けっこう難しいかも。



ギャングスター：West Coast Hustle -無料版-
●更新：2009年9月28日
●Gameloft

LAを舞台にしたクライムアクション。オープニングはかっこいいのだが僕のプレイはヘボかった。



i刺身LITE
●更新：2009年10月7日
●RucKyGAMES　©RucKy

刺し盛りに、たんぽぽを乗せていく。毎回同じ位置に乗せるのは集中力を要する。



アサシンクリード ～アルタイル・クロニクルズ 無料版
●更新：2009年7月3日
●Gameloft

さすがにコンシューマ版とは比べられないが、『アサシンクリード』の雰囲気は楽しめる。

リアルサッカー2010 無料版



●更新：2009年10月12日
●Gameloft

実況ありのサッカーゲーム。つい左手に力が入ってしまうと、操作はミスしがち。

プロテニス2009 無料版



●更新：2009年8月24日
●Gameloft

本体を傾けてサーブの落下点を決める仕様がユニーク。ボールコントロールはやや難しい。

UNO -FREE



●更新：2009年10月1日
●Gameloft

一人でプレイしても、なんだかんだでハマる『UNO』。撮影時は大失敗orz



カリスマ★DJ ～無料版～
●更新：2009年7月9日
●Gameloft

DJブースを模したリズムゲーム。ゲーム開始前の一言アドバイスがなぜかシュール。



カウントダイスパズルlite
●リリース：2009年7月27日
●RucKyGAMES　©RucKy

サイコロの目をそろえて消すPZG。消えながら変わっていく目にあわせてコンボを狙う。

レッツ！ゴルフ 体験版



●更新：2009年7月25日
●Gameloft

コンシューマの一般的なゴルフゲームに慣れていれば、すぐにプレイできる。かなりお手軽。

モダンコンバット：サンドストーム 体験版



●更新：2009年10月9日
●Gameloft

砂漠での作戦を舞台にしたFPS。やっぱりオープニングはかっこいいのだが、僕のプレイはorz



リーゼント vs トロンボーン
●リリース：2009年7月12日
●RucKyGAMES　©RucKy

ヨコから水滴を狙うトロンボーンを、リーゼントをタテに伸ばして阻止しよう。

ターミネーター4：オフィシャルゲーム-体験版



●更新：2009年6月4日
●Gameloft

映画「ターミネーター4」をベースにしたTPS。移動、視点変更、攻撃の3つの操作を同時に行う。



ハマる★ブロック崩しNeo 無料版
●更新：2009年8月12日
●Gameloft

特殊なアイテムやルールが多数用意された『ブロック崩し』。マルチボールが熱い。



のののののの～ちょっと,ゲシュタルト崩壊～
●更新：2009年11月7日
●RucKyGAMES　©RucKy

反転した「の」の字を探し出すゲーム。やり続けることに意味があるかないか。

Blades of Fury ～怒りの剣士～ 無料版



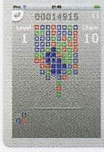
●更新：2009年10月14日
●Gameloft

本格的な3D対戦格闘！　スライド移動が気持ちよくでき、攻撃も防御も意外と簡単。



ギターDEミュージック-FREE
●更新：2009年8月6日
●Gameloft

ギターとドラム、両方が楽しめるリズムゲーム。タップのタイミングは厳しくはない。



コネクトブロックパズル_lite
●更新：2009年11月4日
●RucKyGAMES　©RucKy

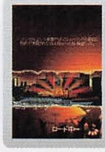
核となるブロックと同色のブロックをつなげていくパズルゲーム。SEが気持ちいい。

ブラザーインアームズ アワーオブヒーローズ 無料版



●更新：2009年7月4日
●Gameloft

オープニングのデモ、ムービーがかっこいい。序盤はゆっくり進むのでプレイしやすい。



ギターDEミュージック2 ～無料版～
●更新：2009年9月22日
●Gameloft

楽曲を一新した続編。ロード中のメッセージが、やっぱりなんだかおかしいw

今回、個人的に最も多くの回数を遊ばせていただきまして、なおかつ、会う人会う人に試してもらったのが、RucKyGAMESさんの『のののののの～ちょっと,ゲシュタルト崩壊～』。画面いっぱいに（最初はいっぱいではありませんが）並んだ「の」の字の中から、向きが逆のものをタップしていくというだけのゲームなのですが、これがなんともやめられない。そもそも誤字脱字を見つけるというのが編集者の仕事の1つでもあるので、これは職業訓練的な意味あいもある？　ようなないような気持ちになるんですね。ただ、お

オレゴン・トレイル～開拓者のミニミニ冒険～ 無料版



●更新：2009年7月30日
●Gameloft

食料や健康状態に注意しながら、開拓者の一家を進めるユニークなゲーム。ミニゲームもあり。

Blackjack Free



●更新：2009年9月21日
●Mobilityware ©2009 Mobilityware

本格派ブラックジャック。無料版は画面上部に広告が表示されるが、気にはならない。

Paper Toss



●更新：2009年9月10日 ●Backflip Studios ©2009 Backflip Studios Inc.

丸めた紙をゴミ箱に投げ入れる。扇風機による風の影響を、きれいに読み切りたい。

ワイルドウエストガンズ 体験版



●更新：2009年8月6日
●Gameloft

次々と現れるターゲットをタップして撃つシューティングゲーム。やや単調だがテンポはいい。

DanceDanceRevolution S Lite(JP)



●更新：2009年6月17日 ●KONAMI
©2008 Konami Digital Entertainment

ゲーム性は『DDR』そのものなので戸惑わないが、タップのタイミングはかなりシビア。

Touch Hockey: FS5(FREE)



●更新：2009年9月26日
●FlipSide5, Inc. ©2008-2009 FlipSide5 Inc. All Rights Reserved.

エアホッケー。自分の得点シーンがリプレイでスロー再生されると、めちゃくちゃ気分いい。

ライズオブロストエンパイヤ 無料版



●更新：2009年6月27日
●Gameloft

リーダーを操作して従者を増やしつつ進んでいくRTS。他のRTSよりは、アクション要素が強い。

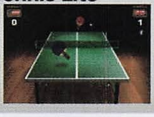
Dig Dug REMIX Lite



●リリース：2009年6月21日
●Namco Networks America Inc. ©1982-2009 NAMCO BANDAI Games Inc.

画面はリミックス版とオリジナル版が用意されている。ついついオリジナル版を選びがち。

World Cup Table Tennis Lite



●更新：2009年10月7日
●Skyworks
©Skyworks Interactive, Inc.All Rights Reserved.

シンプルな3D卓球ゲームながら、なぜか単調ではない。適度な緊張感を、心地よく楽しめる。

シベリアン ストライク 体験版



●更新：2009年7月3日
●Gameloft

撃つだけなら指を置くだけという簡単操作ながら、テンポよく楽しめるSTG。

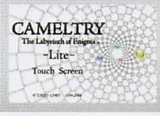
EDO ハエ捕りサムライ



●更新：2009年10月26日 ●HIDESHI TATSUNO ©2009 HIDESHI TATSUNO

今号作業中、ついに1匹のハエもキャッチできずorz 次号こそ必ず！（なのか？）

キャメルトライ Lite



●更新：2009年8月11日
●TAITO Corporation
©TAITO CORP.1989,2009

ゲーム性は変わらないが、タイトル画面もゲーム画面も、かなりおしゃれになった印象。

ダイヤモンドパズル-体験版



●リリース：2008年10月29日
●Gameloft

宝石をスライドさせて同色を並べて消すPZG。コンボを決めるとリプレイが流れる。

Galaga REMIX Lite



●更新：2009年6月29日 ●Namco Networks America Inc. ©1981-2009 NAMCO BANDAI Games Inc.

加速度センサー操作、スライド操作では、まったく異なるおもしろさが味わえる。

塊魂モバイルLite



●更新：2009年6月29日
●Namco Networks America Inc. ©2003-2009 NAMCO BANDAI Games Inc.

誰でも知ってる『塊魂』。王様や王子が登場する世界観も同じ。本体を傾ける操作が楽しい。

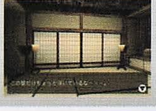
キャッスルオブマジック～チビ少年の魔法大冒険～無料版



●リリース：2009年6月22日
●Gameloft

3Dで描かれたステージを進んでいく横スクロールアクション。古典的だが、やっぱり楽しい。

iEscaper! Lite ―忍者屋敷からの脱出―



●更新：2009年8月18日
●CELLNAVI
©CELLNAVI

閉じ込められた忍者屋敷の謎を解き明かし、脱出を図るアドベンチャーゲーム。秀作！

Time Crisis Strike Lite



●更新：2009年6月25日
●Namco Networks America Inc. ©1995-2009 NAMCO BANDAI Games Inc.2009 NAMCO BANDAI Games Inc.

タップして敵を撃つアクションSTG。テンポが速く、気がつくとやられていることが……。

New York Nights: success in the city FREE



●リリース：2009年8月4日
●Gameloft ©2009 Gameloft. All Rights Reserved.

ニューヨークの街で人々と交流していくソーシャルSLG。いわゆる『シムズ』ライクなゲーム。

iLoveFireworks Lite



●更新：2009年4月8日 ●Fireworks Games ©2009 Fireworks Games

キレイな花火が鑑賞できるソフト。打ち上げもできるが、メインは鑑賞。

グランダリウス ウィング ストライク Lite



●リリース：2009年5月25日 ●AQ INTERACTIVE INC. ©AQ INTERACTIVE INC.

ゲーム性の高さ、難度の高さともに、iPhone／iPod touchでは最高峰の縦シュー。

ブレインチャレンジ-体験版-



●更新：2009年6月26日
●Gameloft

「脳トレ」系ゲーム……をひさしぶりにやってみると、かなりがっかりさせられるなう。

iNinja Lite



●更新：2009年5月8日 ●Geppetto Inc. ©2009 Geppetto Inc.

手裏剣を投げるアクションが、いかにもiPhoneらしくて楽しい。

バイオハザード 4 Lite



●リリース：2009年9月29日
●CAPCOM
©CAPCOM 2009

ムービー、ゲーム画面の美しさ、さらに操作系と、あらゆる点で完成度の高い作品。

ブレインチャレンジ2: Think Again! 無料版



●リリース：2009年10月27日
●Gameloft

横画面になった「脳トレ」タイトル。目標となったドミノを倒すのは、おもしろい。

iYamato Lite



●更新：2009年7月26日
●Geppetto Inc.
©2009 Geppetto Inc.

思わず熱くなるが、史実の通り、これだけの数の敵を対空砲火で正確に迎撃するのは難しい。

うひうひキャノンボール



●更新：2009年11月5日
●Hudson
©2008 HUDSON SOFT

奇妙なキャラクターと奇妙な敵。シュールな魅力が楽しめるアクションシューティング。

Ah..Moemory Lite



●更新：2009年7月16日
●Ateam Inc. ©2008 Ateam Inc.

かわいい女の子のイラストで楽しむ神経衰弱。かわいい顔して、制限時間はシビア。

iしりとりLite



●更新：2009年9月19日 ●Cyclohexa-design Co., Ltd. ©2009 Cyclohexa-design Co., Ltd. All rights reserved.

しりとりの極意は、基本的に「る」で返し続けることではないかと思います。

パズループ Free



●更新：2009年11月5日
●Hudson ©2008 HUDSON SOFT/MITCHELL ©1998 PUZZLOOP MIDCHELL

レールに沿って流れてくる宝石を消していくPZG。手軽に楽しめるが、奥は深いゲーム性。

※今号に掲載されている情報は、すべて2009年11月8日現在のものです。

もしろかったのは、意外とできる人とで

きない人の差が激しかったことです。編集部とは関係のない知人にやってもらったところ、3つ以上の逆「の」の字は見つけられないという人が何人もいました。不思議です。やっぱり僕らは普段から文字を読む、あるいは見るという訓練ができているということなのでしょうか？ あぁ、それにしても……20年になろうかというゲームライター人生の中で、一番シュールな文章ですね、「ヨコから水滴を狙うトロンボーンを、リーゼントをタテに伸ばして阻止しよう」ってw



注目のアーケードカードゲーム&ビデオゲームを熱烈紹介!

電撃ARCADEゲームス

ここでは人気のアーケードゲームを紹介！　稼動まもない『ロード オブ ヴァーミリオンⅡ』、稼動直前の『シャイニング・フォース クロス』の2タイトルに迫る！

ARCADEを愛する者



KYS

アーケードゲーム専門誌「電撃ARCADEカードゲーム」で、多くのゲームの編集を担当。1日1ゲーセンをモットーに仕事と言い張ってゲーセンに入り浸る毎日。

激戦極まる！　全国対戦で勝利をつかめ!!







LORD of VERMILION II

ロードオブヴァーミリオンⅡ



気軽に全国対戦に挑もう！初心者対戦講座開講!!

専用の使い魔カードを集めて、自分だけのパーティ、戦術で戦い抜くアーケードカードゲーム『LoV』。新要素を追加した『Ⅱ』稼働から約1カ月。今回は、本作の醍醐味ともいえる全国対戦にチャレンジするための初心者講座をお届け！



▲対戦でカギを握る基本戦術を解説。この情報をもとに自分なりの戦術を組み立てよう！

稼動から1カ月が経ち、ますます盛り上がりを見せる『ロード オブ ヴァーミリオンⅡ（以下、LoVⅡ）』。一新された「ストーリーモード」も大きな魅力だが、やはり全国対戦もATCG（アーケードトレーディングカードゲーム）の楽しみといえる。そんな全国対戦の魅力を伝えていく!!

ロード オブ ヴァーミリオンⅡ

- スクウェア・エニックス　●稼働中　●RPG（オンライン対戦型トレーディングカードRPG）
- 操作方法：トレーディングカード＋専用コンパネ　●プレイ料金：店舗により異なる
- 排出カード：プレイ終了後、1プレイにつき1枚使い魔カード排出



ストーリーモードだけじゃもったいない！

オンライン対戦のススメ

『LoVⅡ』デビューのあとは対戦デビュー！
対戦で押さえておきたい原則を伝授!!

『Ⅱ』が稼動して『LoV』デビューは果たしたものの、いまだ「ストーリーモード」にこもっている人も多いとか！　確かに全国の猛者たちと対戦するのは緊張するものだが、せっかくの対戦を楽しまないのはもったいない。そこでここでは、初心者ロードに対戦知識を伝授していく。ここで紹介する原則をもとに、自分だけのデッキや戦術を見つけ出そう！

▶ここで解説するのは対戦時のごくごく基本的な要素。ここからさらなる高みを目指した戦術を考えよう。



原則1　攻撃属性はできるだけバラけさせよう！

全国対戦ではどんなデッキに当たるかわからない。それだけに、どんな相手でも戦えるよう攻撃属性はバラけさせておきたいところ。ただし、相手に弱点属性を付加させる特殊技を持った使い魔を組み込むことで対応してもOKだ。デッキの内容を見て、効率のいい攻撃属性をチョイスしていくといいだろう。



◀もし使い魔で属性をバラけさせられなかった場合は、主人公の武器でフォローするよう心がけよう。

POINT　とはいえ出てくる苦手種族

属性をバラけさせれば効率よく戦えるとはいえ、やはり苦手な種族やデッキというものは出てくる。そんなときは正面から突っ込むのではなく、制圧や封印をメインにして、極力戦闘をさける立ち回りを目指したい。思い切って「アルカナ」を持つデッキにしてしまうのも1つの手だ。

原則2　「サーチ」や「シールド」の封印は早めに直そう

状況にもよるが、サーチやシールドを封印されたらすぐに解除させたい。シールドが封印された状態で制圧戦を展開するのは圧倒的に不利だし、サーチが封印された状態だと相手の動きがわからないため後手に回る可能性が高い。素早く封印を解除するためにも、フィールドスキルのサーチやシールドを持った使い魔を組み込んでいきたい。また、全施設の封印解除の速度を上げるスキル、リペアも存在する。



◀自分の施設を封印されたら早めに解除。相手が解除に向かった場合は、追いかけたりしてプレッシャーを！

原則3　深追いは禁物、引き際を見極めろ！

▶逆に相手が消耗している状態で全滅させようと追ってきたら、即座にパーティを入れ替えて逆撃しよう。



相手パーティを全滅させると、一定量のアルカナストーンゲージを減らせるためエクセレントを狙いたくなるもの。しかし、相手のゲートまで深追いすると、退却の時間もかかるうえに、態勢を整えなおした相手にカウンターを食らってこちらが全滅ということにもなりかねない。双方がダメージを受けた状態で相手が下がったら、闇雲に全滅を狙わずに退いたほうが、結果的に有利になることも覚えておこう。

モバイルサイトには便利機能がいっぱい！

前作から続く『LoV』のモバイルサイト「LoV.net」も、さまざまな機能を追加！　アイテム倉庫が利用可能になり、『LoVⅡ』の装備品を通常よりも多く所持できるようになる。さらに、不要な装備品を変化させる錬金術なる機能も！　また大きな追加要素として「ギルド」を追加。友人たちと同じギルドでギルドポイントを争ったり、メッセージ送信で仲を深めたりと新たな楽しみになること間違いなし。詳しくは➡のサイトから！



種族 5種類の種族の特徴を覚えよう

デッキはなるべく同じ種族で固めたほうがいい。ここでは新たに判明した新カードとあわせて種族の特徴を解説。

人獣 弱点属性 炎

サポートスキルを生かせ!

攻撃力がやや高めだが防御面に不安が残る人獣。サポートスキルを持つ使い魔が多いのでうまく活用しよう。

アリス

高めのコストだが、それに見合った性能を持つ。特殊技「ヘッジホッグシュート」は、範囲内の味方すべての通常攻撃を一定時間複数攻撃にする効果を持つ。

海種 弱点属性 雷

多彩な能力を使い幅広い戦術で戦い抜く



移動速度やスキル面でさまざまなタイプの使い魔がそろっているので、さまざまな戦い方を構築することが可能な種族だ。

リヴァイアサン

移動速度4でゲートとサーチを持つ高性能使い魔。特殊技はゲートの封印ゲージを増加させる「大海嘯」。

神族 弱点属性 闇



幅広い戦術が組めるバランス型

攻防ともにバランスのよい能力を持つ使い魔が多く、攻撃、制圧、封印とさまざまな行動を選択することが可能だ。

トール

神族の特徴を見事に表すバランスのよい能力を持つ使い魔。特殊技「トールハンマー」は、自身の攻撃力を一定時間上昇させる。

不死 弱点属性 光

高い防御力で耐えの戦術を展開していく

攻撃力が低めなぶん、防御力が高いのが不死の特徴。スキルも豊富なので、それらを駆使した戦術を組み立てるといい。



ドラキュラ

DEF75の高さが魅力のドラキュラ。特殊技は吸血鬼らしく、範囲内の敵すべてからHPを吸収する「吸血」だ。



魔種 弱点属性 撃

高い攻撃力で攻め立てろ!

全体的に攻撃力の高い使い魔が多く、アタック重視の構成で芽が出る種族。フィールドスキルが少ないのがネックか?

バハムート

ATK80の複数攻撃は全使い魔を見ても最強クラス。さらに範囲内の敵全体に炎ダメージを与える特殊技「メガフレア」が強力。

原則4 「アルティメットスペル」の組み合わせを考える

『Ⅱ』から新たに追加されたシステム「アルティメットスペル」。どんな効果を選ぶかによって戦術も大きく変化する重要な要素だ。自分のデッキの特徴を把握し、その特徴に合った効果を選んでいこう。下では序盤で使用可能になる効果から、オススメの組み合わせも紹介しているので、「アルティメットスペル」選択の参考にしてほしい。



◀組み合わせによっても戦い方は大きく変わる。出し惜しみせず積極的に使っていこう。

オススメ組み合わせ例1

幅広く戦えるバランス型

正面突破だけでなく、封印や制圧など広い受け皿で戦える組み合わせ。逃げの戦術にも役に立つ。特に「アウェイク」は、レベル1の効果でレベル2の「シーリング」を解除できるので、レベル1の枠に迷ったら「アウェイク」を入れておくといい。

Lv1	アウェイク	
	効果	封印されたサーチアイとアルカナシールドを修復する
Lv2	クロノフリーズI	
	効果	4カウント、アルカナが削れなくなり、施設封印も行えなくなる
Lv3	リターンゲートU	
	効果	パーティをストックプレイスに戻し、全員のHPを200回復する

オススメ組み合わせ例2

ガンガン戦う攻撃型

ストックプレイスに戻ることなく戦い続けられる組み合わせ。多少無理してでも敵の全滅を狙えるほか、敵に退却された際の自由時間を封印・制圧に使える利点もある。この組み合わせは主人公が肝となるので、最優先で守りながら戦うことを心がけよう。

Lv1	サクリファイス	
	効果	選択した使い魔のHPが全快し、能力も上昇する
Lv2	アディションI	
	効果	ストックプレイスにいる使い魔を2体パーティに呼び寄せる
Lv3	キュアオールU	
	効果	パーティ全員のHPを全快する

POINT 初心者救済もあるので恐れずに飛び込め!

本作は、レベル差がある対戦の場合、経験値などが多くもらえる「ハンディキャップマッチ」や、バトルスピードの選択など、初心者用の救済措置も多数用意。まずはゲームに慣れる気持ちで気軽に挑んでみよう。



▲これらシステムを活用して、まずは習うより慣れろの精神で!

Arcade Column アーケードゲーム大好きスタッフが語る日常生活とゲーセンを科学するコラム

ゲーセンのある日々と私 第2話

僕はどのカードゲームに手を出せば?

ゲームジャンルってありますよね? ACTとかRPGとかいうアレです。そのなかに「ATCG」というのが存在します。これはアーケードトレーディングカードゲームの略で、ゲーセンでカードを使うゲーム全般をこう呼んでいます。そんな豆知識を得意気にお伝えしている私は、KYSと申します。ジャンル名ではありません。電撃ARCADEカードゲームでさまざまなタイトルの編集を担当しています。以後、お見知りおきを。

さて、みなさんのなかには、これからATCGを始めようと思っている人、気になっている人、たくさんいらっしゃるのでは? そんな人たちが最初につまづくのは、「どのゲームをやってみたらいいんだろう?」という悩みだと思います。というわけで、ここでは私見となりますが、指針を示してみたいと思います。あくまでも私見です。まず! サッカーが好きな人は『WCCF』をどうぞ! 野球が好きな人は『ベースボールヒーローズ』をどうぞ! 競馬が好きな人は『ホースライダーズ』をどうぞ! ってそのまんまやんか!! そうですね、これら実在のスポーツなどを題材としたゲームは、その題材が好きならば高確率でハマることでしょう。問題はありません。じゃあ、問題となるのは……、ゲームの筐体上でカードを縦横無尽に動かしてプレイするタイプの、リアルタイム戦術系カードゲームですね。そのなかでも、現在主流となっているのは『三国志大戦』『悠久の車輪』『ロード オブ ヴァーミリオン』の3タイトルだと思います。とりあえず三国志が好きならば、『三国志大戦』に手を出してみるのはアリです。ちなみに、『悠久の車輪』と『LoV』は、ともにファンタジーの世界観で独自の物語を紡いでいます。前者はライトファンタジー、後者はダークファンタジー。まずは世界観からゲームに触れてみるのも選択肢の1つでしょう。

世界観についてはわかった! ということで、肝心のゲーム内容はどう違うの? という話を少しさせてください。ここからはかなりの私見が入りますが、ぶっちゃけていいますと、『三国志大戦』はアクション、『悠久の車輪』はシミュレーション、『LoV』は対戦格闘っぽいと感じます。そう感じる理由の1つに、戦闘における技術介入度の大きさがあります。例えば『LoV』では「カードさばき」という、いわゆるハンドテクニックというものが重要な要素になっています。反面、『悠久の車輪』はハンドテクニックがさほど重要ではありません。『LoV』は、フィールド上の1カ所でしか戦闘が発生しませんが、攻撃方向やパーティの陣形の調整など、戦闘時のカードさばきをかなり楽しむことができます。プレイしていて対戦格闘っぽさを感じるゆえんです。『悠久の車輪』は、フィールドの各所で局地戦が行われますが、自分と相手のカードが触れたら自動的にHPの削り合いが始まるのみで、戦闘におけるカードさばきというのは基本的にはないです(例外はありますが)。このあたりや陣取り合戦の要素に、HEXタイプのシミュレーションっぽさを感じます。まあ、各所で局地戦が行われるのに、それぞれにカードさばきを要求されたら、難しすぎて遊べませんけどね。私もムリ。苦笑。じゃあ『三国志大戦』はというと、カードさばきのある戦闘と、フィールド全体を使って戦うことをともに楽しめる爽快感の高いアクションっぽさを感じます。

と、「戦闘」という1視点でのみ、私見で分析してみました。もちろん、実際はどのタイトルもカードゲームならではの深い独自の戦術を楽しむことができます。また、シミュレーションが好きじゃないから『悠久の車輪』に向かない、というわけでもないですし、逆もしかりです。正直なところ、実際にプレイしてみないとなんとも……(←ぉぃ!)。ただ、どのATCGをプレイするか迷っている人は、この分析を参考にして、最初にやるゲームを決めてみるのもありかなって。本当は、3つのゲームをそれぞれ1万円くらいずつプレイしてみるのが一番いいと思うんですけどね。懐具合が温かい人は、ぜひぜひ全部に触れてみてください。 (KYS)

PRカードも大人気! 入手方法をチェック!!

さまざまな媒体の特典として入手できるPRカード。これらカードは、効果は同じながら絵柄が通常のものとは異なるため、対戦などで使用すると、ちょっとした優越感に浸れるのが魅力。すでに、オフィシャルバインダーに付属している「PRブラウニー」やデッキケースに付属している「PRモルガン」など多数のPRカードが登場している。さらに、PRカードではないが、公式スターターガイドではホログラム仕様のスターターデッキを手に入れることも可能だ。



『シャイニング・フォース』シリーズの

セガが誇る名作RPGシリーズの最新作『シャイニング・フォース クロス（以下、クロス）』が、この冬にアーケードに登場。マイキャラを強化していく楽しみや、全国のプレイヤーとの協力プレイなど、『クロス』ならではの要素をゲームセンターで体験しよう!!

シャイニング・フォース クロス

- セガ ●12月稼動予定 ●ネットワーク協力A・RPG
- 操作方法：レバー＋５ボタン＋タッチパネル
- プレイ料金：１プレイ¥200（税込）

Shining Force CROSS【シャイニング・フォース クロス】™

トレジャーハンターになって浮遊大陸（エデン）を駆け巡れ！

フィールドを探索しながら、クエストの達成を目指すフィールド探索型A・RPG『クロス』。シリーズ初のアーケード作品となる本作では、全国のゲームセンター同士をネットワークでつないで行う協力プレイや、タッチパネルを生かした直感的な操作が可能に！　ここでは、『クロス』の魅力やゲームシステムを紹介していく！



◀開放感のあるフィールドを探索。モンスターを倒して素材を集め、武器や防具を作り出そう。

魅力1 無限に広がるキャラカスタマイズ

本作では自分の分身となるキャラを作成して、冒険を楽しめる。冒険で手に入れた素材を使えば、武器や防具の作成も可能。武器ごとに用意されたスキルを強化し、その武器のエキスパートに！

魅力2 オンラインで見知らぬ人と大冒険

ネットワークを利用して、全国のプレイヤーと最大4人で一緒に遊ぶことができる「全国協力モード」。チャットも用意されているので、見知らぬ人とでも、気軽に楽しく会話しながら冒険できる。

魅力3 1人プレイで『クロス』の物語に触れる

１人で遊べる「シナリオモード」では、プレイヤー自身が主人公となって、『クロス』の世界にまつわるさまざまな謎を追い求めていく。個性豊かな仲間たちと、それを演じる声優陣にも要注目だ！



主人公

トレジャーハンターのギルドに所属する若き冒険者。謎の少女・リリスに出会ったことで、世界を巡る冒険に旅立つことになる。

System（システム） 自分だけのキャラで、より強力な装備品を求めて戦う

本作では、プレイヤーが操作するキャラを自由に作成して、用意されたクエストに挑んでいく。6種類の武器に加え、防具やアクセサリーがあり、クエスト中に手に入れた素材を使って生産することで、より強い武器や防具を生み出していくことができる。ここではシステムについて紹介していく。

キャラメイク プレイヤーの分身をエディット

最初のプレイで行うことになるキャラ作成では、性別のほかに髪型や顔、声、身長、肌の色などを設定できる。顔は複数種類が用意されており、さらに目の色や髪の色を違うものに設定可能だ。最後に使う武器を決めれば、エディット完了。性別以外の項目は後でも変更可能なので、そのときの気分によって、キャラの雰囲気を変えながら冒険を楽しもう！



▲自分好みにキャラカスタマイズが可能。防具を加えればバリエーションも豊富！

生産&合成 集めた素材で装備品を生成&強化

クエスト中に出てくるモンスターや宝箱などからは、さまざまな素材が入手可能。この素材を使えば武器や防具の「生産」ができる。武器と防具にはランクがあり、これが高いほどより強力になっていくのが特徴だ。ときには属性が付くことも。また、同じものを掛け合わせることで、能力の底上げができる「合成」も可能。「生産」で武器や防具が完成したら、「合成」で強くしよう。



▲武器や防具によって、キャラのビジュアルが大きく変化する。性能を取るか見た目をとるか、悩みどころ？



◀「生産」すると、付加能力がつくことも。気に入った能力になるまで何度も「生産」しよう。

武器 6つの武器を使い分ける

用意された武器は６種類あり、武器によって攻撃方法やスキルなどが違う。武器はクエスト前ならいつでも変更可能なので、挑む場所によって最適な属性を持つ武器を選べる。6種類の武器の特徴は以下のとおりだ。



ダガー
両手に持った短刀で敵を攻撃。リーチは短いものの攻撃速度が速く、敵を状態異常にしやすい。

魔導銃
離れた位置から敵を攻撃できる遠距離武器。MPを吸収して、味方に分け与えることもできる。

両手剣	攻撃速度やリーチなど、バランスがとれた武器。スキルにクセがなく扱いやすいのが特徴的。
ナックル	リーチは短いが、圧倒的な攻撃速度を誇る。コンボ中に攻撃力が増すので、爽快感あるプレイが可能。
ハンマー	攻撃速度は遅いが、一撃の威力に秀でている。攻撃を溜めることで、さらに攻撃力アップが可能！
フレイル	振り回すことで周囲の敵を攻撃できる。敵を引き寄せるなど、トリッキーな攻撃も可能。

モバイルサイト「SFC.NET」オープン！

『クロス』のモバイルサイト「SFC.NET」がオープン！　カード情報の確認、アイテムを格納できるNET倉庫、ショップ、チームの結成など、ゲームが快適に遊べるようになるシステムが満載だ。「カスタムチャット」をいじれば、ゲーム中に出せるチャットアイコンのカスタムが可能に！　より詳しい情報が知りたい人は、右のQRコードからモバイルサイトにアクセスしよう！

最新作がアーケードでついに始動!!

Mode モード 「シナリオ」や「全国協力」など4つのモードで世界を感じる

ゲームモードには、物語を楽しむ1人用の「シナリオモード」、全国のプレイヤーと冒険する「全国協力モード」に加え、「店内協力モード」と「チーム協力モード」の4つがある。なお、チームは「SFC.NET」で結成できる（欄外参照）。

シナリオ 『クロス』の世界を旅する1人用モード

「シナリオモード」では、浮遊大陸エデンを舞台に新米トレジャーハンターとなって、遺跡を巡りながらエデンの謎に迫る。シナリオは『シャイニング・フォース イクサ』でもシナリオを担当した火野峻志氏。個性豊かなキャラたちとエデンを旅しながら、『クロス』の物語を楽しもう。



第一話 トレジャーハンターになるため遺跡で宝石探し

トレジャーハンターになるためにギルドにやってきた主人公は、試験を受けることになる。試験内容は、遺跡の奥に隠された宝石を取ってくるというもの。目的の遺跡にやってきた主人公は、モンスターや仕掛けを突破しながら奥を目指していく。しかし、同じくトレジャーハンターを目指すブラッドによって、奥へと続く道を閉ざされてしまう……。



▲トレジャーハンターの試験は、遺跡の奥にあるというシルバーサファイアを持ってくること。

ブラッド
（CV:柿原徹也）
トレジャーハンター見習い。かなりのお調子者で、抜け目のない性格をしている。主人公とよく行動をともにしている。



リリス
（CV:豊口めぐみ）
マナの扱いに長けた謎の少女で、エデンでは失われたはずの空のマナを使える。主人公のみに心を開いており、意味深な発言も……。

第二話 天からの使い!? 謎の少女・リリス

無事、試験をクリアしてトレジャーハンターとなった主人公とブラッド。2人はさっそく、初仕事としてカザルート遺跡での宝探しに出かける。モンスターを倒しつつ奥へと進む2人の前に、空から少女がゆっくりと降りてきて……。


▲主人公の前に降りてくる謎の少女・リリス。翼の生えたその容姿はまるで、天使のようだが……？


◀タッチパネルを使えば、仲間とチャットで意志の疎通が可能。見知らぬ人とでも安心して冒険できる！

全国協力 最大4人の仲間と協力して冒険

「全国協力モード」では、全国のプレイヤーと最大4人同時協力プレイが可能。用意された専用のクエストでは、「シナリオモード」では手に入りにくい貴重な素材などが入手可能だ。さらに、ステージラストには巨大なボス敵も登場して、ド迫力のバトルを楽しめる。最初は受けられるクエストも少ないが、クエストをクリアして名声を上げれば、より難しい場所に挑めるように。仲間と協力して強敵や仕掛けに挑んでいこう！


強大なボスとのバトルが待ち受ける!!

Arcade Column アーケードゲーム好きのスタッフが語る日常生活とゲーセンを科学するコラム

ゲーセンのある日々と私 第3話

なに？　なに？　ロケテスト

はじめまして。電撃ARCADEカードゲームでライターをしているライター1号です、こんにちは。私はアーケードタイトルにおいてのみ、新しいものをプレイしないと気が済まないという、よくわからない性格をしております。そんな私にとって、「ロケテスト」は魅力の塊、宝石箱。1プレイのために3時間くらいなら、平気で並んでしまうほどです。

カードゲームにしろFTGにしろ、アーケードゲームの新作が出る前には、たいてい「ロケテスト」が行われます。オンラインゲームだと「βテスト」に近いかもしれません。「ロケテ」もしくは「ロケテスト」とは「ロケーションテスト」の略で、開発中のゲームを一般のプレイヤーに遊んでもらうことで、一般プレイヤーの反応やゲームのバランスを見るという目的があります。「ロケテスト」の結果によっては、ゲーム内容が大幅に変更されたり、最悪の場合開発中止になってしまうことも。まぁこれはごく稀なことで、普通はバランスが調整されて再度「ロケテスト」ということのほうが多いですけど。また、基本的に「ロケテスト」はその性質上、開発会社の近くで行われることが多いので（カプコンの作品なら大阪、セガのアーケード作品なら東京など）、地方の人はあまり触れる機会がないかもしれません。事前の告知も大々的に行わないことが多く（最近は公式ホームページで知らせてくれるようですが）、「ロケテストはまだかなぁ？　と思ってたらいつのまにか終わってた」なんてこともあったり。なので、コアなゲームファンほど、新作のアーケードタイトルが発表されると、常にホームページなどをチェックしているようですね。

さて、11月上旬に新宿のクラブセガで『シャイニング・フォース クロス』の「ロケテスト」が開催されていました。私もちょくちょくプレイしておりました。よりよい素材をもとめて「全国協力モード」に突撃し、見知らぬ人と協力しながらボスを倒したときの達成感が心地よいです。そうやって入手した素材で「生産」したアイテムの結果が気になって、つい1プレイ、1プレイ、と遊んでしまう中毒性がたまりませんね。さらに今回の「ロケテスト」のカードデータは製品版に引き継げるので、「せっかくできた武器や防具が！」ということを気にしなくてよく、コイン投入に拍車がかかります。

「ロケテ」はプレイヤーが開発者に要望を伝えることができ、開発者がプレイヤーの意見を聞ける貴重なチャンスです。よりよい作品が生まれるきっかけにもなるので、近くで「ロケテスト」がある際はぜひ足を運んでみてください。　（ライター1号）

▶カードゲーム系の「ロケテスト」で使われたカードたち。希少なので、あとですごい価値がつくことも。





▲「ロケテ」はいち早く開発中の最新のタイトルが遊べて、さらに自分の要望が叶う（かもしれない）チャンス！

電撃ACと『クロス』がタッグを組んだ企画！
電撃ARCADEカードゲームと『クロス』が、コラボレートして生まれた企画が現在進行中！　電撃オリジナルのアイテムを作ってもらうため、担当編集が東奔西走。武器のデザインは『三国志大戦』などのカードイラストでおなじみの獅子猿氏が担当しており、そのカッコよさは折り紙付き！　この企画の様子は、現在発売中の電撃ARCADEカードゲームVol.15などで見られるので、そちらも要チェック!!

今話題のPCゲームをどどーんと紹介!

電撃PCゲームス



コンシューマータイトルだけがゲームじゃない！　個性派あり王道ありのPCゲームも、ゲームファンなら見逃せない。ここではそんな魅力的な作品を紹介しよう。

PCを愛する者



うどん

PCゲームがメインの非コンシューマーライター。最近はゲームを起動するのも面倒で、ブラウザゲームでばかり遊んでいます。『ブラウザ三国志』おもちろいよ。

フラゴリア

●アクワイア　●2009年12月上旬予定　●RPG(MMORPG)　●基本プレイ料金:無料（課金オプションもある。詳細については公式サイトで告知予定）●動作環境：【OS】Microsoft Windows・Mac OS 【ブラウザ】すべてのブラウザに対応（Internet Explorer・Mozilla Firefox・Netscape・Safariなど）【CPU】Intel Core 2 Duo以上推奨（Pentium 4必須）【メモリ】2GB以上推奨（512MB必須）【インターネット通信速度】1Mbps以上推奨（128Kbps必須）【Adobe Flash】Version 10以上　●公式サイト：http://fragoria.acquire.co.jp/



STORY

かつて栄光を極めた大陸「フラゴリア」は、奇妙な光によって異世界へと誘われた。突然の転移ののち、豊かだった自然は枯れ果て、荒れた大地はそこに住む動物を魔物へと変えていった。元の世界への帰還を切望した人々は、200年の長い研究の果てに、かつて大陸を包んだ光の欠片に異世界を抜け出す力があることを突きとめる。そして人々の冒険が始まった。各地に散らばった光を集め、元の世界へと帰還するために——。

ファンタジー世界を舞台にしたMMORPG『フラゴリア』。Adobe Flashの技術を利用して制作されたブラウザ上で楽しめるゲームで、データをインストールすることすら必要とせずに、手軽に大冒険に出発できる。

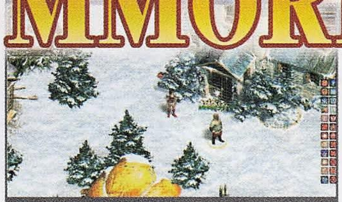
ブラウザで始めるMMORPG——



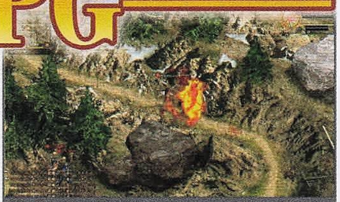
▲スタート地点。ここに用意されたワープゲートから冒険に出発することになる。



▲世界各地にはダンジョンがいくつも存在する。光の欠片はこれらの中にあるのだろうか？



▲大陸の北には雪原が広がる。過酷な雪の大地にも街があり、人々が暮らしているようだ。



▲険しい山々で戦いが繰り広げられる。仲間と協力して敵を倒し、探索を続けよう。

インストール不要の本格MMORPGが基本料金無料のブラウザゲームで登場！

本作は、PCでインターネットに接続できる環境があれば、ブラウザ上ですぐにプレイできるMMORPGだ。基本料金が無料であるにもかかわらず、やり込み要素が満載で、数多く用意されたクエストを、ほかのプレイヤーと協力して楽しめる。正式サービスの開始日は12月上旬予定だが、11月下旬には先行の会員登録が実施されるので、公式サイトをチェックしておこう。



▲名作『ディアブロ』を思わせるクォータービューで表現されたプレイ画面。

『フラゴリア』の魅力その① 40以上のエリアで展開する多彩なクエスト

冒険の舞台となる大陸・フラゴリアには、雪におおわれた極寒の地域や、不気味なモンスターが徘徊する海岸地帯、牧歌的な田園風景の村、多くの人々が集う巨大都市など、40以上のエリアが用意されている。プレイヤーは、これらの各エリアを舞台にしたさまざまなクエストを受け、仲間と協力して出現する敵を倒しながら、"光の欠片"にまつわる謎を解き明かしていく。



◀各エリアは美しい2Dグラフィックで描かれている。

『フラゴリア』の魅力その② アイテムの収集とキャラクターの育成

本作の戦闘は対象をマウスでクリックすることで自動的に行われる。戦闘で敵を倒すとアイテムや装備品を入手できることがあり、それらの収集も本作の目的の1つになる。また、戦闘で経験値を獲得すればキャラクターのレベルが上がり、それが一定に達すると転職が可能になる。最初は「トレッカー」という基本職だが、やがては17種類もの職業に転職が可能で、職業によって異なるスキルやマジックを修得していける。自分好みのキャラクターを育てる楽しみも存分に味わうことができるだろう。



◀攻撃や回復などの効果を持つマジックを使用できる。



◀出現するモンスターはエリアごとに異なっている。

PvP SYSTEM　プレイヤー同士の対戦システムも搭載！

特定のエリアには闘技場が存在し、プレイヤー同士での戦闘（PvP）ができるようになっている。同意のうえで戦闘を行い、勝った側は負けた側のアイテムを奪うことが可能。お互いに負けられない、真剣勝負の場所になるだろう。



◀闘技場で激突。高レベルプレイヤーの戦闘なら、観客が集まるかも？

飛び込み PCゲームニュース

大人気のオンライン海洋冒険RPG『大航海時代 Online』の拡張パック『大航海時代 Online ~El Oriente~』が12月15日にサービスインする。パッケージ版の価格は6,090円（税込）。同タイトルでは、東西文化の出会いと交流をテーマに、伝説の地「ジパング」をはじめとした東アジア海域への航路が新たに開かれる。遺跡ダンジョンの探索や、巨万の利益を生む南蛮貿易などを楽しもう。詳しい情報は公式サイト（http://www.gamecity.ne.jp/dol/）をチェック！

エイジ オブ エンパイア Ⅲ：コンプリート コレクション

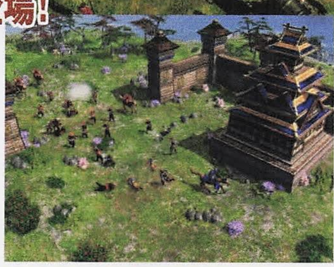
●マイクロソフト ●11月26日発売予定 ●SLG(RTS) ●¥9,870(税込) ●動作環境：【OS】Microsoft Windows XP・Vista（すべて日本語版）【CPU】Intel Core 2 Duo以上推奨（Pentium 4 1.4GHz必須)【メモリ】XP：512MB以上推奨（256MB必須）／Vista：1GB以上推奨（512MB必須)【VGA】VRAM64MB以上、DirectX 9.0c以上対応のビデオカード 【サウンド】DirectX 9.0c以上対応のサウンドカード ●公式サイト：http://www.microsoft.com/japan/games/age3comp/



大人気RTS(リアルタイムストラテジー)の全パックを収録した豪華版！

3つの『AOE3』を遊び尽くせるコンプリート コレクションが登場！

『エイジ オブ エンパイア（以下AOE)』は、世界で数々の賞を獲得してきた名作RTSシリーズだ。シリーズ最新作となる『AOE3』では、ヨーロッパ列強諸国の指導者となって、新大陸アメリカにおける植民地闘争を繰り広げることになる。本作『AOE3 コンプリート コレクション』は、『AOE3』本体に拡張パックである『ウォーチーフ』と『アジアの覇王』を同梱した内容で、ヨーロッパ諸国だけではなく、アメリカ先住民やアジア文明諸国も使用可能。オリジナルのストーリーが展開するキャンペーンモードはもちろん、最大8人でのオンライン対戦も熱い作品だ。



◀入植者ユニットによって資源を収集し、その資源を利用して作成した軍事ユニットで敵の拠点に攻め込むのが基本。勝利のためには、適切なストラテジー（戦術）と正確な操作が重要になる。さまざまな効果を持つ建物を素早く建造して、自国を強化していこう。

『AOE3』と拡張パックの特徴

『AOE3』

スペインやフランスなど、それぞれ特徴のある8つのヨーロッパ諸国でプレイ可能。キャンペーンモードでは、主人公モーガン・ブラックとその子孫を中心にした、新大陸における数百年の歴史が描かれる。

拡張パック『ウォーチーフ』

アステカ族、イロコイ族、スー族という、アメリカ先住民の3部族でプレイ可能。3部族は、先住民特有のユニットが使用できるほか、聖なる焚き火であるファイアピットでの祈りによって、さまざまな恩恵を受けられる。

拡張パック『アジアの覇王』

日本、インド、中国という、アジアの3文明が参戦し、侍や象兵など、個性的なユニットの使用やほかの文明との貿易などが可能になっている。キャンペーンモードでは、関ヶ原の戦いなどをテーマにした物語が展開。

ウソツキと犬神憑き

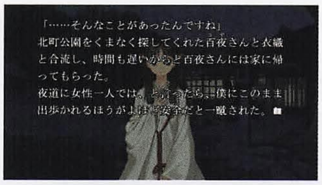
●工画堂スタジオ ●発売中(11月20日発売) ●AVG(ビジュアルノベルゲーム) ●¥8,980(税込)
●動作環境：【OS】Microsoft Windows 2000・XP・Vista・7（すべて日本語版、32bit版)
【CPU】Intel Pentium 4 2.4GHz以上推奨 【メモリ】512MB以上 【VGA】VRAM64MB以上、DirectX 9.0c以上対応のビデオカード 【サウンド】DirectX 9.0c以上対応のサウンドカード
●公式サイト：http://www.kogado.com/html/kuroneko/inugami/

それは、拝み屋と妖怪の物語……

妖怪や鬼が実在する世界を舞台にした和風伝奇ビジュアルノベル

妖怪や鬼が人間たちとともに暮らす、どこか不思議な現代日本。そんな舞台で繰り広げられる、和風伝奇AVGが本作だ。拝み屋（霊媒師）である父が不在の間、代わりにその役目を担うことになった主人公・榊九十九。夏休みの1カ月という期間に、彼のもとに舞い込む数々の依頼の顛末と、ヒロイン達との交流を軸とした物語が描かれる。





◀シナリオは、同社の『シンフォニック=レイン』で人気を博した西川真音氏と、北島夏氏が担当している。



女の子たちそれぞれに個別エンドが存在！
魅力的な女の子が多数登場。彼女達と仲よくなれば、それぞれの個別エンドへ到達できる？

ライター・うどんのPCゲーム漫遊記

好き放題にPCゲームをアレコレ語っちゃう本コーナー。今回は、俺様がこよなく愛する『AOE』について。

今回のお題:エイジ オブ エンパイア Ⅲ

戦術ありアクション(？)ありの至高のジャンル・RTS！

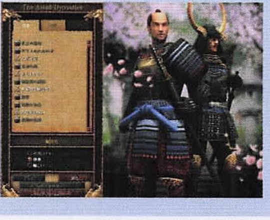
りあるたいむすとらてじー（RTS）ってなんじゃそりゃ？　というみなさんコンニチハ。『AOE』シリーズに代表されるRTSってのはコンシューマーではあんまりなじみのないジャンルですが、海外のPCゲーム界では、FPS（ファーストパーソン・シューティング）と並ぶ超大人気ジャンルなのです。このRTSってジャンル、同時に登場するユニットの数が膨大であることが多く、数十、数百のユニットがあっちこっちとウロウロしまくり。それらにリアルタイムで指示を出す必要があるので、常にマウスとキーボードを活用しなければなりません。そのため、ACT以上に、手と脳みそをフル活用することになる忙しいゲーム性なのですが、描かれる戦いのスケールとプレイの自由度は屈指のもの。国内のコンシューマータイトルでは『ポピュラス』(DSなど)『ヘイロー・ウォーズ』(Xbox 360 ※開発には『AOE』と同じアンサンブルスタジオがかかわっています）などがその代表といえるでしょうか。戦術大好き！　ってアナタなら一度は遊んでみてくだせえ。



◀画面上のあちこちで大混戦。的確な戦況の把握と素早い指示が、RTSで勝利するためのポイントになる。

世界中の文明が大激突！歴史ファン垂涎の戦いがここに

『AOE』シリーズを個人的に愛している大きなポイントが、世界史をもとにした多彩な文明の存在。イギリスなら長弓兵、オスマン帝国ならイェニチェリ、日本なら侍、アステカならジャガーウォーリアなどなど、各文明を代表するユニットが大激戦を繰り広げる様は、歴史ファンなら、もうこれだけでご飯3杯はいける魅力的なシチュエーションです。余談ですが、『アジアの覇王』では日本固有の大名ユニットとして徳川家康、加藤清正、伊達政宗らが登場したり、関ヶ原における上杉景勝征伐や伏見城の戦いなどもキャンペーンモードに反映されていたりなど、海外のゲームながらよく日本史を勉強しているなぁ、って感じだったりします。一方、侍ユニットの攻撃がなぜか回し蹴り（範囲攻撃）だったり、金閣寺を文明の象徴として建てられたりといった、お約束の変な日本観も爆発。そのうち将軍ロボも出てきますよ。きっと。



◀キャンペーンモードでは、主人公の兄貴分として鳥居元忠（！）が登場。武士の忠義について語ってくれます。

飛び込みPCゲームニュース

ゲームヤロウが提供するオンラインTPS（サードパーソン・シューティング)『鉄鬼』のオープンβテストが12月中旬に実施される。詳細についてはゲームヤロウの公式サイト（http://tekki.gameyarou.jp/）で公開される予定なのでチェックしておこう。『鉄鬼』は、近未来を舞台にリアルなメカ同士の戦いを描く3Dシューティングで、最大16人対16人の対戦が可能。新規に追加されるメカのデザイナーとして明貴美加氏と石垣純哉氏が参加している。

前号に続いてトップを飾った『TOV』。しかし背後には『無双』が!!

DENGEKI ONLINE 電撃オンライン

電撃オンラインアクセスランキング

ACCESS RANKING

http://news.dengeki.com/

前号に続いて、今号も『テイルズ オブ』シリーズの強さが目立った電撃オンラインアクセスランキング。そんななか、16位の記事の公開日に注目！

集計期間
10月10日～11月3日

プレイレポートで予想外の注目作発見！

安心して遊べるシリーズ最新作

さてさて！　今月のアクセスランキングでも強かったのはバンダイナムコゲームス。『テイルズ オブ』シリーズを筆頭に数多くの関連ニュースがランクインしていますが、注目してみたのは新登場の『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS』です。記事では数多くの画面写真が確認できますので、ぜひ、どうぞ。このシリーズ、回を重ねるごとにしっかり進化しているので、安心しておすすめもできますし、自分でも遊ぶことができます……と言ってもヘタクソですけどね、僕の場合。ついていけませんけどね、いろいろorz　発売は12月3日です。楽しみですね。今回こそ！



▲圧倒的な火力のモビルアーマーに挑むのも、このシリーズの楽しみ。α・アジールも登場する。

やっぱりケンシロウは強い！『北斗無双』が第2位に！

前号のホットトピックスでも発表会の模様をレポートした『無双』シリーズ最新作、『北斗無双』の記事も注目を集め、第2位に入りました。記事の中で、僕が注目してみたのは「原作に沿ったストーリーの展開する“伝説編”と、『北斗無双』ならではのifストーリーのもと戦う“幻闘編”の2つのゲームモードが収録される」ということ。北斗神拳の歴史はある程度頭に入っているのですが、幻闘編は想像もつきません、というか、想像するのがもったいない。どんな展開になるのか、製品版を待たせてもらいましょう。



◀この描画も、これまでの「北斗の拳」ものとはひと味違っていいですねぇ。

プレイレポートも2本、ランクインです

第4位に『真・女神転生 ストレンジ・ジャーニー』、第17位に『イナズマイレブン2 脅威の侵略者 ファイア／ブリザード』の、2本のプレイレポートがランクインしました。プレイレポートも、それぞれ発売直前のレポートだったので、注目を集めたようですが、驚いたのは『イナズマイレブン2』。前作はそれなりにプレイしていたつもりだったのですが、今作のこの展開はなに？w　ここまでハチャメチャな展開になっていたとは知りませんでした。ぜひぜひ記事をチェックしていただきたいのですが、必殺技の画面写真から目が離せませんでした。子ども向けのソフトとあなどっていた自分が恥ずかしい。反省して、プレイさせていただこうかと思います。



◀これ、絶対キーパーの技……ですよね？　普通にハンドだし。

ニュースランキング 1位～5位

1 10月2日

ユーリたちの劇場版コスも!!『テイルズ オブ ヴェスペリア』未公開要素をお届け

発売から1カ月が経過しても『テイルズ オブ ヴェスペリア』の人気は止まらない。前号でも6位にランクインしていた本ニュースが、今号では1位にランクアップ！　ユーリとフレンの劇場版コスチュームのほか、クリスマス風コスチュームも公開。

2 10月14日

世紀末救世主が『無双』シリーズを相伝!『北斗無双』が2010年発売決定!!

『無双』シリーズの新作は「北斗の拳」!?　コーエーは2010年発売を予定している『北斗無双』の発表会を都内で行った。発表会では、原作者の武論尊氏、作画の原哲夫氏らも登場し、歯に衣を着せないトークセッションで会場を盛り上げていた。

3 10月9日

本物そっくりに恥じらう敵が!『クイーンズブレイド スパイラルカオス』新情報

前号のDOLニュース フラッシュバックでも話題になった『クイーンズブレイド スパイラルカオス』の新情報が公開された。ゲーム内に登場する美闘士たちの姿を忠実にコピーする「ドッペルゲンガー」や、「双角鬼」といったモンスターが紹介されている。

4 10月1日

【メガテン伝道師座談会】第3回『メガテン SJ』をみんなでプレイしてみた

発売後、店頭から姿を消してしまうほどの売れ行きで話題になった『真・女神転生 ストレンジ・ジャーニー(SJ)』。本作の魅力についてメガテン好きの編集者・ライターが語る本座談会。今回は前号より9位ランクアップして、4位にランクインした。

5 10月26日

ヒロインが脱ぐことによって世界が救われる!?『アルトネリコ』ファン感謝祭開催

『アルトネリコ』シリーズ最新作、『アルトネリコ3 世界終焉の引鉄は少女の詩が弾く』の発売を記念したイベントが10月25日に開催された。記事ではイベントで公開された本作のPVも掲載されているので、気になる人はチェックしてみよう。

Topics&Goods Infomation

注目のハードからイベント、キャンペーンまで、電撃ゲームスが自信を持ってオススメする情報が満載です！

Goods 『COD: MW2』とHDD 250GBのXbox 360がセットに!

12月10日に発売予定の世界的大作『コール・オブ・デューティ モダンウォーフェア2』。マイクロソフトは本作の発売に合わせて、Xbox 360本体にオリジナルデザインを施し、HDDが120GBから250GBに増量されたバンドルパックを同時発売する。ソフトだけでなく、ワイヤレスコントローラも2個付属するので、買ったその日から自宅で協力プレイが楽しめる。また、ヘッドセットも付属する。価格は¥39,800（税込）。なお、数量限定販売となるので、欲しい人はすぐにお店に確認しよう！

特別仕様の本体とコントローラー2個付き!



▲フェイスプレートも専用デザイン！　今回しか手に入らない貴重品だ。



DATA
Xbox 360 コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア 2 リミテッド エディション
●2009年12月10日発売予定
●¥39,800（税込）

Goods 「Xbox 360 ワイヤレスLANアダプター」が約¥1,800の値下げ!

Xbox 360をワイヤレスLANで利用できる「Xbox 360 ワイヤレスLANアダプター」が、¥7,140の新価格で登場！　Xbox 360の利便性を高める本品に注目だ。



DATA
Xbox 360ワイヤレスLANアダプター
●¥7,140（税込）
●IEEE 802.11a/b/g対応

電撃オンライン スタッフプチコラム

ここの原稿、72文字×3行だと依頼された瞬間に、千早のことを思い浮かべたアクティです……ごめん千早。さて電撃オンラインでは『アイドルマスター』シリーズの特集ページ（http://dol.dengeki.com/sp/idolmaster/）を設置していまして、ゲームやらグッズやらイベントやらの情報を連日更新しています。モットーはどこよりも早く！　どこよりも濃く！　善良なプロデューサーの皆さん、ぜひアクセスしてね。あ、宣伝で埋まっちゃった。

ニュースランキング 6位～20位

6 **アスベルの技が"たあたあっ"!? 『テイルズ オブ グレイセス』幼少期とは?** 10月16日
発売日に向けて期待が高まる『テイルズ オブ グレイセス』の新要素が公開。今回明らかになったのは主人公アスベルたちの幼少期のエピソードなど。

7 **クロノ参戦! 『魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE』新情報公開** 10月17日
2010年1月21日に発売予定のPSP『魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE』。原作の第1期からなのはは達を導いてきたクロノも登場することがわかった。

8 **アスベルを友人と呼ぶウィンドル王国の王子――『テイルズ オブ グレイセス』** 10月2日
12月10日発売予定のWii『テイルズ オブ グレイセス』。主人公アスベルの友人リチャードや、ダウンロードプレイによるDSとの連動が明らかになった。

9 **信長はツンデレで光秀はクーデレ!? PS2/PSP『戦極姫』プレイレポ後編をお届け!** 10月23日
10月29日に発売された、SLGかつ美少女ゲームの『戦極姫～戦乱に舞う乙女達』プレイレポートが2本揃ってランクイン。前編は12位に。

10 **多数の追加要素をひっさげて『ガンダムVS.ガンダム』シリーズ最新作がPSPへ!!** 10月5日
12月3日発売予定のPSP『機動戦士ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS』。AC版の移植となる本作は機体追加だけでなくさまざまなアクションも追加される。

11 **いきなりラスボスを紹介!! ダンジョンRPG『絶対ヒーロー改造計画』新情報公開** 10月15日
一般人から本物のヒーローになるまでが描かれる『絶対ヒーロー改造計画』。今回はラスボスとなる「悪魔将軍・田中デスダーク」がいきなり登場!

12 **キミはどの美少女に仕える? 『戦極姫～戦乱に舞う乙女達～』プレイレポート前編** 10月8日
織田信長や武田信玄などの戦国武将が美少女になった!? そんなタイトルが『戦極姫～戦乱に舞う乙女達』だ。プレイレポートではシステムなどを紹介。

13 **250超のミッションにMS強化など『ガンダムVS.ガンダム』最新作はココに注目!!** 10月17日
60種以上のモビルスーツが登場する『機動戦士ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS』。今回公開されたのは250を超えるミッションやチームエディットなど。

14 **『アイマスSP』新DLCでPが千早に変身!? 『庶王』仕立て屋・杏仁豆腐の衣装も!!** 10月23日
「電撃庶王」と『アイドルマスターSP』のコラボ企画"仕立て屋・杏仁豆腐"のExtend衣装が公開! 今回はソフトボール風の衣装だ!

15 **『ブレイブルー コンティニュアム シフト』にハザマが参戦!** 9月30日
唯一ランクインしたACタイトル『ブレイブルー コンティニュアム シフト』。前作コンシューマ版のストーリーモードに登場した「ハザマ」が参戦する。

16 **エイリア学園の脅威から地球を守れ! 『イナズマイレブン2』発売日が決定!!** 4月15日
本作の発売によってか、なんと半年以上前の発売日決定の記事がランクイン! 17位にはプレイレポートも同時にランクインしているぞ。

17 **【今週の1本】『イナズマイレブン2 脅威の侵略者 ファイア／ブリザード』レポ** 9月30日
10月1日に発売された『イナズマイレブン2 脅威の侵略者』。プレイレポートでは自分好みのチームを作るためのコツや、登場するヒロインなどを紹介。

18 **獣やコウモリに姿を変える!? 『ベヨネッタ』新情報で驚きのシステムが公開に** 10月27日
発売以来、各所で話題を振りまいているPS3/Xbox 360『ベヨネッタ』。今回は黒ヒョウ、カラス、コウモリに姿を変える変身術を紹介!

19 **フリーザ様が『ドラゴンボール レイジングブラスト』でも、お待ちかね100%を披露** 10月16日
11月12日に発売された『ドラゴンボール レイジングブラスト』。記事ではさまざまな条件でバトルに挑む「スーパーバトルトライアル」が明らかに。

20 **マオ&ラズベリルも参戦! 発売直前『ディスガイア インフィニット』新情報公開** 10月29日
日本一ソフトウェアの2作をモチーフにしたPSP配信タイトル『ディスガイア インフィニット』。本作には従来作に登場したマオとラズベリルも登場する。

ニュースに書けない裏話も飛び出す!?
DOLスタッフが語る 電撃オンラインニュース フラッシュバック

発表会が少なめだった10月。紹介記事の人気が強い?

【座談会出席者】

まり蔵	『PSP2』体験版キャラ作成で周囲から総ツッコミ。なぜ!?
kbj	協力プレイのゲームをこよなく愛するダジャレ好き。

●電撃オンラインの傾向とは

まり蔵：電撃オンラインの傾向はわかりやすいですよね。

kbj：うん、バンダイナムコゲームス人気がすごいですねー。でも、うちはそれだけじゃなくて、格闘ゲームなんかも意外と強いんですよ。それもアーケードとか。今回も15位に『ブレイブルー コンティニュアム シフト』が入ってますし。

まり蔵：その中でも、今回『北斗無双』と『メガテン』は健闘したんじゃないかなと思います。まあ、もともと『戦国無双』とかは、強かったんですけどね。

kbj：やはり今回は「北斗」ですから。

まり蔵：発表会当日に「ニコニコ動画」でも中継があったんですけど、DOL編集部でスタンバイしてた人はプレミアム会員なのにまったく見られないくらいで。結局、最後まで見られなかったみたい。

kbj：取材に行ったメンバーは、帰ってきたあとすごくテンションが高くなってましたね。画面から楽しさが伝わってきてたみたいなんですよ。

まり蔵：次は何の『無双』が出てくるのか、なんて予想するのも楽しそうですね。『ネオロマ無双』とか（笑）。



◀「北斗の拳」と『無双』がコラボ！ これを誰が予想できたか!?

●『アルトネリコ』の発表会の秘密

まり蔵：さすがにシリーズ3作目になると固定ファンがついているみたいですね。それで、今回取材に電撃オンラインからカメラマンとして、すごくこのシリーズが好きな人を連れて行ったんですよ。で、聞いてみたら発表会で出ている画面ですごくネタバレしていたみたいなんですね。あそこに行った人ならわかるようなネタがあったらしくて、「来てよかった！」って喜んでました（笑）。

●定番に食い込むタイトルが1つ……

kbj：ほぼ順当にランクインしているなかで『戦極姫』が目に付きますね。

まり蔵：うちの記事としては向いているといえば向いているタイトルなのかなと思いますけど。ちょっとエッチだわ、ちょっと戦国だわ、と。

kbj：記事中の文章もちょっとノリノリな感じですしね。ただ、このタイトルに関しては、見た目的にはギャルギャルしてますけど、システムは意外と硬派で、遊びごたえのあるタイトルなんですよ。

まり蔵：発売延期が多めで、何度か記事を書いた覚えが。出てよかった。



◀戦略パートは意外と骨太!? でもお楽しみもちゃんとあります。

●DOLとしては『絶対ヒーロー改造計画』に注目しています！

kbj：発売がまだ先ですけど、楽しみにしているといえば、11位に入った『絶対ヒーロー改造計画』ですね。電撃とのコラボもあったりしますし、うちの読者が好きそうな日本一ソフトウェアっぽいやり込みとかもありそうですしね。

まり蔵：絵もかわいいし。

kbj：そう！ 女の子が超かわいい！

まり蔵：カスタマイズが気になりますね。色んなパーツも出るらしいんで。

kbj：身につけるのが男じゃなければいいんですけど……。これ、主人公だけじゃないですよね？ 女の子（教育係のエトランゼ）の画像もニュースに出てきたんで、この子もぜひ使いたい。この子が主人公でもいいくらい（笑）。

まり蔵：『ディスガイア』の人気もあると思いますが、"日本一ソフトウェアのやり込み系タイトル"となるとアクセスは上がりますね、やっぱり。



◀いろいろとパーツが用意されている『絶対ヒーロー改造計画』。

Topics 新旧のハードが勢揃い!

国立科学博物館は、産業技術史資料情報センター、北九州市、北九州イノベーションギャラリーと共催で「ザ・テレビゲーム展～その発展を支えたイノベーション～」を開催する。世界初の家庭用ゲーム機の試作機「ブラウンボックス」などを多数展示する予定だ。

DATA ザ・テレビゲーム展 ～その発展を支えたイノベーション～
- 東京会場 場所：国立科学博物館産業技術史資料情報センター／開催日：11月20日(金)～12月6日(日)／入場料：無料
- 九州会場 場所：北九州イノベーションギャラリー／開催日：2009年12月26日(土)～2010年3月14日(日)／入場料：大人¥500、子供¥250

Topics アキバでゾンビに対抗せよ! 『レフト 4 デッド 2』イベント開催!

ついに発売された『レフト 4 デッド 2』。その発売を記念したイベントが11月28日・29日に、秋葉原の「ヨドバシAkiba」のイベントスペースで行われる。体験プレイができるほか、さまざまなグッズが配られるぞ。

ゾンビに襲われても応急セットで安心!?



DATA レフト 4 デッド 2 発売記念スペシャルイベント
- 2009年11月28日・29日（両日ともに11：00～19：00）
- ヨドバシAkiba 第2エントランス

詳しいゲーム内容はP.230へGO!

Topics スクウェア・エニックス公式カバーアルバム発売!

『ファイナルファンタジー』や『ロマンシング サ・ガ』など、スクウェア・エニックスの人気タイトルの楽曲をカバー&リミックスしたCDが11月25日に発売される。音楽シーンにおいて第一線で活躍し続けているアーティストたちの、新たな解釈により名曲がさらに生まれ変わる。公式サイトでは楽曲の試聴も可能だ。



DATA 公式カバーアルバム Love SQ
- 発売日：2009年11月25日
- 価格：¥2,100（税込）
- 公式サイト：http://www.square-enix.co.jp/music/sem/page/lovesq/

電撃オンライン スタッフプチコラム

電撃オンラインのカネキングです。最近はたっぷり遊べる体験版が増えましたよね。体験版がしっかり作られているゲームは買ってソンはないと思うんですヨ。サービス精神旺盛なほうが信頼できるというか（笑）。『ベヨネッタ』とかも体験版をやって購入を決めましたし。今は編集部で大流行の『ファンタシースターポータブル2』をやり込んでいます。前作もそうだったけど引き継ぎはずるいネ！ 気になるタイトルの体験版は積極的にプレイしてみることをオススメします。





『ポケットモンスター』2作の猛追を退けて『Wii Fit Plus』が1位!

電撃ゲームランキング RANKING

集計期間 9月28日～11月1日

見開き始まりで、ゲームソフト売り上げランキングと、読者購入ランキングの比較がしやすくなりました！ 早くも波乱を感じさせるランキング結果が出ています。

Market アスキー総研調べによる販売店の売り上げがわかる ゲームソフト売り上げランキング

新作がバランスよくランクインした売り上げランキング。注目の『ベヨネッタ』はPS3版がXbox 360版の倍以上を売り上げている。

1 Wii Fit Plus

Wii ■任天堂 ■ETC ■¥2,000 ■09.10.01

月間: 78万670本 累計: 78万670本



累計約350万本を販売した『Wii Fit』の続編が初登場1位に。目的別メニューや21種類の新トレーニングなど、充実した内容となっている。

2 ポケットモンスター ソウルシルバー

DS ■発売：(株)ポケモン／販売：任天堂 ■RPG ■¥4,800 ■09.09.12

月間: 40万8115本 累計: 144万1555本



前回と変わって『ポケットモンスター ソウルシルバー』が、『ハートゴールド』に6万本もの差をつけて2位にランクイン！

3 ポケットモンスター ハートゴールド

DS ■発売：(株)ポケモン／販売：任天堂 ■RPG ■¥4,800 ■09.09.12

月間: 34万8710本 累計: 138万3822本



伝説のポケモン「ホウオウ」が登場する『ハートゴールド』。ホウオウはほのおタイプのわざを多く持ち、はがねタイプに強い。

4 トモダチコレクション

DS ■任天堂 ■ETC ■¥3,800 ■09.06.18

月間: 29万159本 累計: 151万2306本



芸能人を使ったキャッチーなCMで、一般層に根強い人気を誇る『トモダチコレクション』。順調に本数を伸ばし、累計150万本を突破。

5 イナズマイレブン2 脅威の侵略者 ブリザード

DS ■レベルファイブ ■RPG ■¥4,980 ■09.10.01

月間: 28万2380本 累計: 28万2380本



アニメも好調の『イナズマイレブン2 脅威の侵略者』が5位、6位にランクイン。必殺技が飛び交う試合シーンはさらに派手に！

6	イナズマイレブン2 脅威の侵略者 ファイア	DS	レベルファイブ	RPG	¥4,980	09.10.01	月間: 26万5529本	累計: 26万5529本
7	グランツーリスモ	PSP	SCE	RCG	¥5,480	09.10.01	月間: 22万9474本	累計: 22万9474本
8	BAYONETTA（ベヨネッタ）	PS3	セガ	ACT	¥7,980	09.10.29	月間: 13万6937本	累計: 13万6937本
9	真・女神転生 STRANGE JOURNEY	DS	アトラス	RPG	¥6,279	09.10.08	月間: 12万4833本	累計: 12万4833本
10	マクロスアルティメットフロンティア	PSP	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,229	09.10.01	月間: 11万8828本	累計: 11万8828本
11	光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-	DS	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	09.10.29	月間: 11万7029本	累計: 11万7029本
12	Wii Sports Resort	Wii	任天堂	SPG	¥4,800	09.06.25	月間: 11万1107本	累計: 132万3416本
13	鉄拳6	PS3	バンダイナムコゲームス	FTG	¥8,379	09.10.29	月間: 10万7165本	累計: 10万7165本
14	ペルソナ3ポータブル	PSP	アトラス	RPG	¥6,279	09.11.01	月間: 9万5556本	累計: 9万5556本
15	アンチャーテッド 黄金刀と消えた船団	PS3	SCE	A・AVG	¥5,980	09.10.15	月間: 8万1546本	累計: 8万1546本
16	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	DS	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	09.07.11	月間: 7万4590本	累計: 402万3079本
17	NINJA GAIDEN Σ2	PS3	テクモ	ACT	¥7,800	09.10.01	月間: 7万187本	累計: 7万187本
18	実況パワフルプロ野球 ポータブル4	PSP	KONAMI	SPG	¥5,250	09.09.17	月間: 6万3032本	累計: 22万3591本
19	BAYONETTA（ベヨネッタ）	Xbox 360	セガ	ACT	¥7,980	09.10.29	月間: 6万1800本	累計: 6万1800本
20	真・三國無双 MULTI RAID Special	PS3	コーエー	ACT	¥7,140	09.10.01	月間: 6万1674本	累計: 6万1674本
21	ラブプラス	DS	KONAMI	ETC	¥5,800	09.09.03	月間: 6万1062本	累計: 14万8277本
22	テイルズ オブ ヴェスペリア	PS3	バンダイナムコゲームス	RPG	¥7,800	09.09.17	月間: 5万8335本	累計: 33万3917本
23	ルーンファクトリー3	DS	マーベラスエンターテイメント	SLG	¥5,229	09.10.22	月間: 4万8360本	累計: 4万8360本
24	モンスターハンターポータブル 2nd G PSP the Best	PSP	カプコン	ACT	¥3,140	08.10.30	月間: 4万6856本	累計: 102万3903本
25	みんなのスッキリ	PSP	SCE	ETC	¥2,980	09.10.01	月間: 4万6550本	累計: 4万6550本
26	アンデッドナイツ	PSP	テクモ	ACT	¥5,040	09.10.15	月間: 3万1870本	累計: 3万1870本
27	モンスターハンター3（トライ）	Wii	カプコン	ACT	¥7,340	09.08.01	月間: 2万9663本	累計: 92万2201本
28	真・三國無双5 Special	PSP	コーエー	ACT	¥5,544	09.10.22	月間: 2万8561本	累計: 2万8561本
29	大神	Wii	カプコン	A・AVG	¥3,990	09.10.15	月間: 2万7461本	累計: 2万7461本
30	スーパーロボット大戦NEO	Wii	バンダイナムコゲームス	S・RPG	¥8,379	09.10.29	月間: 2万7431本	累計: 2万7431本

読者の声 『テイルズ オブ ヴェスペリア』：『テイルズ オブ』シリーズが好きなので（25歳、男性）、Xbox 360を持っていないので今回のPS3版を待っていました（30歳、男性） 『ペルソナ3ポータブル』：期待どおりの作品で満足でした（24歳、女性）

Readers

電撃ゲームスの読者が購入し、遊んだタイトルのランキングがわかります!!

読者購入ランキング TOP30

9月発売のRPGが強い読者購入ランキング。そのなかで11月初日に発売された『ペルソナ3ポータブル』が2位にランクイン！

1 テイルズ オブ ヴェスペリア
PS3 ■バンダイナムコゲームス ■RPG ■¥7,800 ■09.09.17 17617 Point



やはり『テイルズ オブ ヴェスペリア』は強かった！ P.292の読者人気ランキングの1位と合わせて、今号では2冠を達成している。

2 ペルソナ3ポータブル
PSP ■アトラス ■RPG ■¥6,279 ■09.11.01 12914 Point



女性主人公の追加など、PS2版の移植だけにとどまらない本作。PSPとの相性のよさも合わせて、発売と同時に数多くの読者が購入している。

3 ポケットモンスター ハートゴールド
DS ■発売：(株)ポケモン／販売：任天堂 ■RPG ■¥4,800 ■09.09.12 12058 Point



『ソウルシルバー』が強かったゲームソフト売り上げランキングとは逆に、読者購入ランキングでは『ハートゴールド』に軍配が上がった。

4 ポケットモンスター ソウルシルバー
DS ■発売：(株)ポケモン／販売：任天堂 ■RPG ■¥4,800 ■09.09.12 11918 Point



安定した人気をほこる『ポケットモンスター』。読者購入ランキングでの『ハートゴールド』と『ソウルシルバー』の差は極わずか。

5 光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-
DS ■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥5,980 ■09.10.29 11740 Point



前号の期待のソフトランキングで3位にランクインしていた『光の4戦士』が、発売後は5位にランクイン。さすがに上位は崩せなかったか。

順位	タイトル	メーカー	ジャンル	価格	発売日	ポイント	機種
6	鉄拳6	バンダイナムコゲームス	FTG	¥8,379	09.10.29	11078 Point	PS3
7	BAYONETTA（ベヨネッタ）	セガ	ACT	¥7,980	09.10.29	10566 Point	PS3
8	BAYONETTA（ベヨネッタ）	セガ	ACT	¥7,980	09.10.29	9987 Point	Xbox 360
9	Forza Motorsport 3	マイクロソフト	RCG	¥7,140	09.10.22	9018 Point	Xbox 360
10	モンスターハンター3（トライ）	カプコン	ACT	¥7,340	09.08.01	8417 Point	Wii
11	マクロスアルティメットフロンティア	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,229	09.10.01	8218 Point	PSP
12	グランツーリスモ	SCE	RCG	¥5,480	09.10.01	7986 Point	PSP
13	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	09.07.11	7513 Point	DS
14	アンチャーテッド 黄金刀と消えた船団	SCE	A・AVG	¥5,980	09.10.15	7087 Point	PS3
15	大神	カプコン	A・AVG	¥3,990	09.10.15	7044 Point	Wii
16	ラブプラス	KONAMI	ETC	¥5,800	09.09.03	6901 Point	DS
17	テイルズ オブ バーサス	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,200	09.08.06	6712 Point	PSP
18	ディシディア ファイナルファンタジー ユニバーサルチューニング	スクウェア・エニックス	ACT	¥5,040	09.11.01	6538 Point	PSP
19	ニンジャガイデンΣ2	テクモ	ACT	¥7,980	09.10.01	6014 Point	PS3
20	機動戦士ガンダム戦記	バンダイナムコゲームス	ACT	¥8,379	09.09.03	5870 Point	PS3
21	428～封鎖された渋谷で～	スパイク	AVG	¥7,140	09.09.03	5596 Point	PS3
22	シュタインズ・ゲート	5pb.	AVG	¥7,140	09.10.15	5317 Point	Xbox 360
23	真・女神転生 STRANGE JOURNEY	アトラス	RPG	¥6,279	09.10.01	4696 Point	DS
24	メタルギアソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット PS3 the BEST	KONAMI	ACT	¥3,990	08.06.12	4378 Point	PS3
25	サガ2秘宝伝説 Goddess of Destiny	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	09.09.17	4044 Point	DS
26	アンデッドナイツ	テクモ	ACT	¥5,040	09.10.15	3912 Point	PSP
27	キングダムハーツ 358/2 Days	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	09.05.30	3877 Point	DS
28	バイオハザード5	カプコン	ACT	¥8,800	09.03.05	3522 Point	PS3
29	ブルードラゴン 異界の巨獣	バンダイナムコゲームス	A・RPG	¥6,279	09.10.01	2862 Point	DS
30	スーパーロボット大戦NEO	バンダイナムコゲームス	S・RPG	¥8,379	09.10.29	2348 Point	Wii

Market VS Readers

読者購入ランキングでは、Xbox 360が大健闘!?

実際のゲーム市場でのソフト売り上げと、コアなゲームファン≒ゲーム雑誌読者のみなさんが本当に買って遊んでいるソフトを比べてみよう！ という電撃ゲームスRANKING第2回です。ゲームソフト売り上げランキング第1位は『Wii Fit Plus』でしたが、同タイトルは読者購入ランキングでは、ベスト30にも入っていませんねw この違いはわかりやすいです、いろんな意味で。一方、やはり目立つのは『ポケットモンスター』の強さ。今回も『ハートゴールド』『ソウルシルバー』が売り上げランキングで第2位と第3位、読者購入ランキングでも第3位と第4位です。累計400万本を突破した『ドラゴンクエストIX』がさすがに読者購入ランキングでは第13位に下がったのに対して（売り上げランキングでも第16位）、しっかり上位をキープしています。この根強い人気がどこまで続くのか、注目です。

プラットフォーム別に見ても、違いは表れました。売り上げランキングではXbox 360タイトルは『ベヨネッタ』（第19位）1本しかランクインしていないのに対して、読者購入ランキングでは『ベヨネッタ』（第8位）、『Forza Motorsport 3』（第9位）、『シュタインズ・ゲート』（第22位）の3本がランクインしています。この期間の数字を見ると、残念ながら本体はそれほど動いているわけではなさそうなのですが、コアなゲームファンにはすでに行き渡っていて、しっかり支持されるソフトが出ているということでしょうか？ ちなみにPS3とのマルチで同日発売された『ベヨネッタ』ですが、売り上げランキングではPS3版が136,937本、Xbox 360版は61,800本と、約2倍という差がついたのですが、読者購入ランキングのポイント数はほとんど変わりません。この点からも、コアなゲームファン≒ゲーム雑誌読者からは（本体の普及台数以上に）Xbox 360が高い支持を受けていることがわかります。

さて、もう1本、今回のランキングで僕が注目してみたのは『MH3(トライ)』。個人的な趣味ではなく、です。売り上げランキングでは3万本弱という結果で第27位でしたが、読者購入ランキングでは第10位に入っています。同じ『モンスターハンター』では『MHP 2nd G』ベスト版が5万本弱を売り上げて累計100万本を突破しています。それと比較すると見劣りするかもしれませんが、しかし、読者購入ランキングでは第10位です。電撃PlayStationのデータを思い出してみると、『MHP 2nd』『MHP 2nd G』も、実は読者の人気は売り上げのあとからついてきて、それが長く維持されて200万本、300万本という大ヒットタイトルとなりました。『MH3(トライ)』についても、年末くらいまでの動向に注目してみたいです。

（株式会社アスキー・メディアワークス 第1編集部 media artist／倉西誠一）

読者の声 『ベヨネッタ』『ドラゴンクエストIX』：ただ今、それぞれを交互にひたすらプレイする毎日です（24歳、女性） 『光の4戦士』：今どきのRPGよりも歯ごたえがあっておもしろいです（35歳、男性）、前号レビューにあった不親切さには同意（21歳、男性）

いま読者がホットに遊んでいるタイトル&注目しているタイトルがまるわかり!!

読者人気&期待のソフトランキング TOP20

2位にトリプルスコア以上の差をつけて『FFXIII』がトップ！　また、発売間近の『TOG』が3位にランクアップ。

読者人気ランキング

設問　最近一番遊んでいるゲームソフトを教えてください

1　テイルズ オブ ヴェスペリア
PS3　■バンダイナムコゲームス　■RPG　■¥7,800　■09.09.17　14621 Point



2　BAYONETTA（ベヨネッタ）
PS3　■セガ　■ACT　■¥7,980　■09.10.29　10531 Point



3　光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-
DS　■スクウェア・エニックス　■RPG　■¥5,980　■09.10.29　9678 Point



順位	タイトル	機種	メーカー / ジャンル / 価格 / 発売日	Point
4	ペルソナ3ポータブル	PSP	■アトラス ■RPG ■¥6,279 ■09.11.01	8772
5	鉄拳6	PS3	■バンダイナムコゲームス ■FTG ■¥8,379 ■09.10.29	8015
6	ポケットモンスター　ハートゴールド	DS	■発売：(株)ポケモン／販売：任天堂 ■RPG ■¥4,800 ■09.09.12	7310
7	ポケットモンスター　ソウルシルバー	DS	■発売：(株)ポケモン／販売：任天堂 ■RPG ■¥4,800 ■09.09.12	7053
8	モンスターハンターポータブル 2nd G PSP the Best	PSP	■カプコン ■ACT ■¥3,140 ■08.10.30	6121
9	真・女神転生 STRANGE JOURNEY	DS	■アトラス ■RPG ■¥6,279 ■09.10.01	5848
10	Forza Motorsport 3	Xbox 360	■マイクロソフト ■RCG ■¥7,140 ■09.10.22	5617
11	グランツーリスモ	PSP	■SCE ■RCG ■¥5,480 ■09.10.01	4981
12	テイルズ オブ バーサス	PSP	■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥5,200 ■09.08.06	4386
13	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	DS	■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥5,980 ■09.07.11	4253
14	ラブプラス	DS	■KONAMI ■ETC ■¥5,800 ■09.09.03	4096
15	Halo 3: ODST	Xbox 360	■マイクロソフト ■ACT ■¥7,140 ■09.09.24	3990
16	機動戦士ガンダム戦記	PS3	■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥8,379 ■09.09.03	3548
17	ディシディア ファイナルファンタジー ユニバーサルチューニング	PSP	■スクウェア・エニックス ■ACT ■¥5,040 ■09.11.01	3312
18	どき魔女ぷらす	DS	■SNKプレイモア ■AVG ■¥5,040 ■09.07.30	3245
19	マクロスアルティメットフロンティア	PSP	■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥5,229 ■09.10.01	3008
20	メタルギアソリッド2 サブスタンス コナミ殿堂セレクション	PS2	■KONAMI ■ACT ■¥1,890 ■04.10.14	2924

期待のソフトランキング

設問　これから発売されるゲームで、遊んでみたいものを3つ教えてください

1　ファイナルファンタジーXIII
PS3　■スクウェア・エニックス　■RPG　■¥9,240　■09.12.17　53217 Point



2　キングダムハーツ バース バイ スリープ
PSP　■スクウェア・エニックス　■RPG　■¥6,090　■10.01.09　12276 Point



3　テイルズ オブ グレイセス
Wii　■バンダイナムコゲームス　■RPG　■¥7,329　■09.12.10　11253 Point



順位	タイトル	機種	メーカー / ジャンル / 価格 / 発売日	Point
4	スターオーシャン4 -THE LAST HOPE- INTERNATIONAL	PS3	■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥8,190 ■10.02.04	10230
5	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS	PSP	■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥6,279 ■09.12.03	8184
6	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER	PSP	■KONAMI ■ACT ■価格未定 ■2010年予定	7912
7	アサシンクリードII	PS3 / Xbox360	■ユービーアイソフト ■ACT ■¥7,329 ■09.12.03	7856
8	龍が如く4 伝説を継ぐもの	PS3	■セガ ■A・AVG ■価格未定 ■2010年春予定	7612
9	ファイナルファンタジー ヴェルサス XIII	PS3	■スクウェア・エニックス ■RPG ■価格未定 ■発売日未定	7147
10	クイーンズブレイド スパイラルカオス	PSP	■バンダイナムコゲームス ■S・RPG ■¥6,090 ■09.12.17	6823
11	極限脱出 9時間9人9の扉	DS	■スパイク ■AVG ■¥5,040 ■09.12.10	6456
12	戦国無双3	Wii	■コーエー ■ACT ■¥7,140 ■09.12.03	5912
13	バイオハザード/ダークサイド・クロニクルズ	Wii	■カプコン ■STG ■¥7,340 ■10.01.14	5018
14	ときめきメモリアル4	PSP	■KONAMI ■SLG ■¥5,250 ■09.12.03	4787
15	アルトネリコ3 世界終焉の引鉄は少女の詩が弾く	PS3	■バンダイナムコゲームス ■RPG ■¥7,329 ■10.01.28	4389
16	グランツーリスモ 5	PS3	■SCE ■RCG ■価格未定 ■2010年3月予定	4007
17	バイオハザード5 オルタナティブエディション	PS3	■カプコン ■A・AVG ■¥4,990 ■10.02.18	3239
18	RPGツクールDS	DS	■エンターブレイン ■ETC ■¥5,460 ■10.01.28	2577
19	ファンタシースターポータブル2	PSP	■セガ ■RPG ■¥5,040 ■09.12.03	1833
20	GOD EATER（ゴッドイーター）	PSP	■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥5,229 ■10.02.04	1023

お便り大募集!!　アナタの声が電撃ゲームスランキングに反映されます!

電撃ゲームスでは毎号、アンケートハガキやメールにて、読者のみなさんが最近購入したタイトルをお聞きしています。ゲーム市場全体で売れているタイトルと、ゲーム雑誌の読者が実際に買って遊んでいるタイトル、その違いをお楽しみください。また、タイトル名、機種だけでなく、そのソフトに対する熱い思いまでも掲載を予定しています。アンケートハガキの自由欄およびメールの本文などに思いを書いて、ドシドシ投稿してください。

ハガキで投稿

読者購入ランキング、読者人気ランキング、期待のソフトランキングへは、アンケートハガキ(P.226)からお答え下さい。22の「最近購入したゲーム」が読者購入ランキングに、25の「これから発売されるゲーム」が期待のソフトランキングに、27の「一番遊んでいるソフト」が読者人気ランキングとなります。ゲームタイトルや機種名は、できるだけ正確にお書き下さい。

メールで投稿

メールで投稿する場合は、件名を「電撃ゲームスランキング」にし、①最近購入したゲームソフトのタイトル・機種を3つ、②注目している発売前タイトル・機種を3つ、③最近一番遊んでいるゲームタイトル・機種を1つ、それぞれを記入のうえ下記のメールアドレスへご送信ください。

●メールアドレス　games-ranking@ml.asciimw.jp

読者の声　『テイルズ オブ ヴェスペリア』：内容盛りだくさんでまだまだ終わりません（28歳、女性）『鉄拳6』：ちょっとオンライン周りの仕様に不満ですが、それ以外は良好（32歳、男性）『ファイナルファンタジーXIII』：あと2カ月が待ち遠しい（21歳、男性）



そもそもレビューってなんでしょうか？
電撃ゲームスREVIEW

新型ゲーム雑誌の新型レビューVer.2.1です。今回は少し体裁を整えてみました。ようやく基本形になった気がしますが、まだまだです。御意見、お聞かせください。

今月のレビュータイトル

- ●ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー（Wii）
- ●機動戦士ガンダム ガンダム VS. ガンダム NEXT PLUS（PSP）
- ●ファンタシースターポータブル2（PSP）
- ●ロックマン エグゼ オペレート シューティングスター（DS）
- ●Newスーパーマリオブラザーズ Wii（Wii）
- ●怪獣バスターズ（DS）　●戦国無双3（Wii）

編集長おしょうの『このレビューに注目！』



さて基本形（？）になったことだし本腰入れてレビュアーに一言！

編集長おしょう

さて、電撃ゲームスREVIEWのコーナーも3回目ということで、いよいよ気合いを入れてルーキーレビュアーに一言申していきたいと思います。今回の主なチェックポイントとしては「未プレイのユーザーが“知りたい”と思う（であろう）部分を語っているか」ということと、「プレイしたニュアンスが比較的ストレートに伝わってくるか」ということに注目してみました。レビュアー別の感想はページの下段を見ていただくとして、ここでは作品別にチェック！

1 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー

“客観的な視点”というのも個人の主観で決まる、と考えると、何が主観的で客観的かわからなくなってきますが（苦笑）、個人的にレビューでは、ある程度の主観が入っていたほうがゲームファンとして信頼がおけるような気がします。上記の「プレイしたニュアンス」も伝わりやすいですし。それよりもこのレビューを読んで考えたのが、「ことさらそのゲームに強い興味を持っていなかった人のレビュー」と「以前からそのゲームに強い興味を持っていた人のレビュー」って、どちらが参考になるんだろ？　ということ。たぶん前者は、プレイしたときに「予想しなかった魅力や問題点」が見えやすいでしょうし、後者はある程度好意的なものさしで評価しがちなものの、「やり込めばこんなおもしろさが見えてくる！」ということをしっかり語れる場合が多い。そういう意味では、石橋加奈子のような記事の担当者がレビューする場合、思い入れを書きつつも「最初にプレイしたときの感触」をいかに忘れずに伝えられるか、がレビューの深みを決めるような気がします。

2 Newスーパーマリオブラザーズ Wii

うーむ、この2人のレビューからはマルチプレイが楽しかったこととと、アクションの歯ごたえは伝わってくるのですが、本作にはまだまだ語るべき要素があると思うんですよ。初心者を救済してくれる「おてほんプレイ」を、ゲームに詰まったときに利用したときの感想とか、スターコインを集めようとするとどれくらい歯ごたえがあるのか、とか。個別にみると、Nのレビューからは、マルチプレイのワイワイ感は伝わってくるけど、プレイしたその先がほとんど語られていないし、ツヅライのレビューからは従来の『スーパーマリオ』らしさは健在、ということは伝わってくるけど、やり込んでみるとどうだったのか、というのがやっぱり見えない。『スーパーマリオ』シリーズのように多くの人がイメージしやすいゲームだからこそ、もっとしっかりしたプレイと多彩な着眼点が必要だと思います。

3 ファンタシースターポータブル2

リチョーのレビューからは初心者がプレイに入っていきやすいか、ユートのレビューからは前作経験者によるプレイの感触がどうか、という点がある程度伝わってきて、その点はＯＫ。ただし、前作をかなーりやり込んだ自分としては、さらに突っ込んでアイテムの豊富さとかマルチプレイのバリエーションとか語ってほしかったかも。2人とも若干システム面のみに視点が寄りすぎている感がしました。ちなみに個人的にもインフラストラクチャーモードのマルチプレイの感触が一番知りたいところなのですが、これは発売前には体験できず。残念！

今号の1本



◀引力を操る主人公・レイルを操作して冒険を進める。魔物やフィールド上の物に引力の能力を使うと、思いもよらないリアクションが返ってくる……これを見つけるのも楽しみの1つ。物語も秀逸で、レイルもとにかくカッコイイ！

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー

Wii　●スクウェア・エニックス　●A・AVG（アトラクション・アドベンチャー）　●¥7,340（税込）　（記事はP.118）　発売中（11月12日発売）

前号のレビューのトップページの上に「そもそもレビューってなんだろう？」の文字が入ったのが気になり、“レビュー”という言葉を調べてみました。“評論、批評”。さらに調べてみると、批評は物事の善悪、劣勢、是非など白黒はっきりさせる感じのようです。評論という言葉には、自らの解釈を交えて表現する意味が含まれていることがわかりました。なるほど、よい悪いだけではなく主観を入れてもいいのかも。なんでこんなことを書いているかというと、私は『クリスタルベアラー』の担当ライターなんです。本作は本誌でも毎回10ページ以上でお届けしている注力タイトル。インタビューにも行って、プレイ時に心が震えないわけがありません。ついついレビューにも力が入ります。さて、本作は冒頭からMAXのテンションで始まって、個性あふれるキャラや世界観に一気に引き込まれます。そのスカッと明快な感じが続き、終盤にいたってはいろんな意味で臨界点を突破しちゃうからすごい。設定、物語、操作性、音楽など、とにかくすべてが『クリスタルベアラー』の演出に徹しているので、1本のゲームソフトとして大満足の完成度です。キャラの肌質など、もっとキレイな画質でプレイしたい気持ちもありますが、Wiiリモコンを使って主人公と同じく手で能力を操れる楽しさを考えれば、これは贅沢な悩みですね。持ち上げて投げるというシンプルな操作ながら、返ってくるリアクションと移動アクションの多彩さに飽きることはありません。イベントシーンを体感できるプレイアブルイベントも、演出と相まっておもしろい。でも、なかにはシームレスで移行するという点で説明不足なことも。『FFCC』シリーズとしては、4種族はモチロン、過去作で使われたアイテム名や曲が出てきてニヤリです。物語の進行はマップ情報がざっくりしているので迷子多め。でも、“自ら行動して何かを発見する楽しさ”があるので、“棚ぼた”的な発見が多くて迷子も逆に楽しめます。住人と話せないのも、“何者にもとらわれない自らの意思で行動するヒーロー”だから、住人にヒントをもらったりしなくてもOK。思うがままに楽しめるのがいい。リトライも「残念、もう1回！」という感じで、気軽なのがとっても気に入ってます。気軽といえば、15時間ほどあればお話的にはクリアできます。成長要素は少なめですが、“最初から異端の力を持ったヒーロー”なので、のびしろがなかったのかも。やりこみ要素は、発見したリアクションが記録される勲章関連。なかには、複雑なアクションでしか出ないものもあり、フルコンプは超大変です。最後に終盤の盛り上がりについて、編集部なのに胸が熱くなって大変でした。みなさんにもこの素晴らしさを体感してほしい！以上、30時間プレイ2周半目の石橋がお送りしました。　（石橋加奈子）

あなたのレビュー・コメントが掲載される!?

「電撃ゲームスREVIEW」では読者のみなさんのご意見やレビューを掲載していきます。募集するのは2つ。あなたがプレイして「このゲームについて語りたい！」と思ったソフトのレビューが1つ。そして2つ目は、今回参加したレビュアーに対してや、このコーナー自体に対するご意見やご感想の募集になります。Vol.4（12月17日）で掲載されるのは11月上旬くらいまでの投稿ぶんとなります。ぜひご応募ください！

募集1 読者レビュー

今年の4月以降に発売されたゲームについてのレビューを募集します。必ず対象のゲームソフトのタイトルと機種を明記のうえ、165字以上330字以内を目安にハガキや封書、メールにてお送りください。内容については熱い想いや、「この点が気になった」というご意見など、そのタイトルに関することであれば自由ですが、文章の表現については掲載時に修正させていただく場合もありますのでご了承ください。

募集2 レビュアーに一言！

「電撃ゲームスREVIEW」レビュアーについてのご意見を募集します。各レビューをお読みいただいて、「参考になった」「こいつはわかってない」というご感想、ご意見等を、電撃ゲームスのVol数、レビュアー名、ゲームタイトルを明記の上、ハガキや封書、メールにてお寄せください。多少きつく書いていただいてもOKです（笑）　文字数には特に制限はございませんが、掲載の際には文章を修正させていただく場合がございます。

応募の決まり

ハガキ・封書の場合は住所・氏名・年齢をご記入のうえ、必要な切手を貼って、下記の宛先までご応募ください。またメールの場合も同様に住所・氏名・年齢をご記入のうえ、下記のメールアドレスまでご応募ください。なおペンネームでの掲載を希望される方は、必ずペンネームと、ペンネームでの掲載希望の旨をお知らせください。

ハガキ・封書のあて先

〒160-8326
(株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部「読者レビュー」係
または「レビュアーに一言！」係まで

▽メールアドレス

games-review@ml.asciimw.jp

※応募者の個人情報は、レビュー・ご意見掲載に関する目的以外には一切使用いたしません。
※掲載に関する電話などでのお問い合わせにはお答えできません。また八ガキ・封書での投稿につきましては、返却はいたしませんのでご了承ください。

レビュー タイトル
レビュアー A班

- 機動戦士ガンダム ガンダム VS. ガンダム NEXT PLUS
- ファンタシースターポータブル2
- ロックマン エグゼ オペレート シューティングスター



リチョーよしみ

- 年齢：20代前半　●出身地：東京都
- 性別：女　●好きな塩ラーメン：煮干し系

皆様カサレリア！　20代独身女性にピッタリのガンダムは「劇場版Z」と「V」で決まり！　と友人知人に薦めまくる日々を過ごしています。ここ数年は「V」が出るゲームがいっぱいで嬉しい限り。オススメ塩ラーメンは地元発祥の煮干し系あっさりラーメンです。二郎などの濃い系ラーメンのあとなんかにいい感じー。



ユート

- 年齢：20代中盤　●出身地：大阪府
- 性別：♂　●好きな塩ラーメン：インスタント

冬ですねぇ。寒いですねぇ。温かいものが食べたくなりますねぇ。というわけで、今回のお題は好きな塩ラーメン。オイラはインスタントのものを推します！　理由はカンタン、安いから（笑）。100円前後で食べられるし、味もそれなり。しかも、お腹がすいたらすぐ食べられる手軽さも魅力です。インスタント麺最高!!

機動戦士ガンダム ガンダム VS. ガンダム NEXT PLUS

PSP
- バンダイナムコゲームス
- ACT　●¥6,279（税込）

（記事はP.198）

12/3 発売



◀2対2のチームバトルを戦うシリーズ最新作。新モードNEXT-PLUSを進めると、新たなMSが。

リチョーよしみ：85
クリア▶○　プレイ時間▶10時間

登場MSの多さに感激！

100機以上のMSが登場する本作。操作こそできないものの、Gスカイやガンイージなども支援機として戦ってくれるのには感動です。各MSのギミックも原作に忠実。ヴィクトリーガンダムがコアファイターだけで頑張っている様子がすごく可愛いので、すぐさまほかのパーツを射出して、しばらく戦場をウロウロしてしまいました。パイロットのセリフが、敵や仲間のMSに応じて変化するのもグッド。攻撃時や被弾時のセリフはやや大げさに感じましたが、いっぱい喋ってくれるのは嬉しいですね。「NEXT-PLUS」モードでは、お気に入りのMSを強化できるのがとにかく楽しい。少し耐久力を上げるだけでずいぶん撃破されにくくなったりと、強くなったのが目に見えてわかるので、好きなMSへの愛を思う存分ぶつけていけそう。宇宙世紀の各作品を追体験できる「ソロトライアル」に、「F91」も「V」もあるのは素晴らしいです！

ユート：85
クリア▶○　プレイ時間▶8時間

オレがガンダムだって言える！

格闘と射撃、そして「NEXTダッシュ」（動作をキャンセルできる「アクションキャンセル」や、通常のダッシュよりも速く動ける「ブーストダッシュ移動」が使用可能）を駆使して戦うのは、やや難しいかも。ですが、それだけにFTGとしてのやりごたえはかなりあり、うまく操作できたときのMSとの一体感はこのゲームジャンルが好きな方にはたまらないハズ。また、バトルステージでは登場作品の代表曲が流れるので、ガンダムファンならこの部分でも楽しめるでしょう。ちなみにオイラは「Ash Like Snow」でテンション上がりまくり(笑)ガンダムを4機選んでミッションを進める「NEXT-PLUS」モードでも、登場作品の名場面が再現されているところがあって思わずニヤリ。GPを貯めて選べるガンダムを増やしたり、経験値を使ってガンダム（おもにノーベル）の能力をアップさせていくのも楽しかったな。

ファンタシースターポータブル2

PSP
- セガ
- RPG　●¥5,040（税込）

（記事はP.241）

12/3 発売



◀今作も、現在配信中のスペシャル体験版から製品版にセーブデータの引き継ぎ可能。

リチョーよしみ：85
クリア▶×　プレイ時間▶7時間

キャラクターを育てる楽しみ

キャラクターを強くするためにできることがとにかくいっぱい！　チュートリアルが充実しているうえに、知りたい情報だけを選んで確認できるようになっているので、複雑なシステムにもすぐ慣れることができました。チュートリアルを終えていれば、あとはミッションをクリアしていくだけで、自然と戦い方や強化の方法がわかってきます。どんな攻撃もかわせる緊急回避や、タイミングよくボタンを押すと攻撃力が上がるジャストアタックなど、アクション要素も豊富で、戦闘そのものもかなり熱中できます。「ストーリーミッション」のボス戦で負けた場合には、マップの最初からではなくボス戦からやり直せるのは嬉しいですね。ミッションのクリアランクは下がってしまうものの、回復アイテムを補充してから再挑戦できるので、私のようなライトゲーマーでも、「どうしても進めない！」という状況にはなりませんでした。

ユート：90
クリア▶×　プレイ時間▶15時間

超進化……ウン、文句なし！

相変わらずオープニングが超カッコイイ！　ホントこの部分は毎回驚かされますわ。ゲームシステムも、これまでのシリーズのいいところを集めた感じでかなりグッド。「ジャストガード」を使いこなせればまったくと言っていいほどダメージを受けなくなるし、「緊急回避」でとっさの回避ができる点も○。テクニックの3段攻撃や、コンボ数に応じてフォトンアーツなどのダメージが上がる「チェインコンボ」で今まで以上にガンガン攻められるのもイイネ。また、装備できる武器が増やせる「タイプエクステンド」で、自分のタイプを気にせずいろいろな武器が使える点も魅力です。ほかにも、細かい部分だけど「パートナーカード」で自分や相手のことを詳しく知ることができたり、「バトルミッション」で友だちと競い合えるなど、前作と比べても書ききれないぐらいにいいデキです。この冬は本作にドップリの予感！

ロックマン エグゼ オペレート シューティングスター

DS
- カプコン
- RPG　●¥4,190（税込）

発売中（11月12日発売）



◀流星のロックマンが、『エグゼ』の世界に登場。2人で攻撃を繰り出す「ダブルロックマン」に注目。

リチョーよしみ：90
クリア▶○　プレイ時間▶11時間

気分は小学5年生

マップやキャラクターなどのグラフィックはすごくいい雰囲気。主人公が住む町なんかは、箱庭みたいでとってもキュートです。「小学生の主人公」の視点にぴったりの世界観に、童心に帰って浸っちゃいました。ストーリーやキャラクターも魅力的で、先が気になってやめどきがわからなくなります。私はGBA版は未プレイなのですが、追加要素である『流星のロックマン』が登場するエピソードは違和感なく物語に溶け込んでいたように感じました。「バトルチップ」を使う戦闘は単純だけど奥深いです。敵の攻撃パターンが読めるまでは、通常の戦闘でも負けてしまうことがしばしば。「バトルチップ」の組み合わせを変えるなど、戦略を考える必要がありますが、そのぶん強敵に勝てたときの喜びはひとしおですね。クリアはしたものの、「バトルチップ」の収集やロックマンのバスター強化など、まだまだやり込んでいきたいです。

ユート：80
クリア▶○　プレイ時間▶12時間

食わず嫌いにちょっと後悔

『ロックマン』＝ACTって感じで、『エグゼ』シリーズは未プレイでしたが……おもしろい。敵の出現はエンカウント方式、戦闘もマス目状のフィールドを移動しつつ攻撃するなど、『ロックマン』とはまったく別物。だけど、「反則やろ」ってぐらいに敵の攻撃が激しい場面があり、『ロックマン』らしい難易度を十分感じられました。倒されてセーブ地点まで逆戻りを何回したのやら（笑）。エンカウントがちょっと多く感じたものの、ボスとバトルチップの組み合わせを考えるなど、戦闘自体は熱くなれる魅力アリです。BGMも『ロックマン』らしい雰囲気があって好みでした。『流星のロックマン』を操作できる新要素は、敵のロックオンやシールドなど『エグゼ』とは少し違った戦い方ができる点が○。ステージを走り回り、ほかのプレイヤーと集めた「スター」の数を競う「ロク・ロコ」も、ACT要素が強くて意外とイケル。

» リチョーよしみに一言

うん、「ガンダム愛」はすごく感じる。その一方でゲーム的な部分はどうなのよ？　とも思うけど（笑）。『ファンタシースターポータブル2』はもう少し長時間プレイしてほしかったなあ。7時間だと体験版レベルだし。『ロックマン エグゼ～』についてはある程度具体的なプレイ感が伝わってきて、その点は評価。あとはもうちょい「どういう人がプレイしたらハマりそう」という部分が見えてほしい。

» ユートに一言

彼の場合は比較的ゲーマー寄りの視点だと思いますが、その点で考えると、欲を言えば『ガンダム』は前作のプレイの有無と、もしもプレイ済みだったらその比較がほしかった。『ファンタシースターポータブル2』については前ページで語ったとおり。『ロックマン エグゼ～』は一応ひととおりの要素をフォローしている感じだけど、ネタバレしない程度に終盤の歯ごたえなどは知りたいかも。

レビュアー B班

レビュータイトル

- Newスーパーマリオブラザーズ Wii
- 怪獣バスターズ
- 戦国無双3



N

●年齢：22　●出身地：東京都
●性別：女　●好きな塩ラーメン：塩ワンタンメン

どうもみなさんこんにちは。3度の食事をたこ焼きで乗り切りたいNです。塩ラーメンを前にすると非常にガッカリする私ですが、ワンタンが入っていれば話は別だ！　野菜とワンタンがたっぷり入った塩ラーメンを、餃子と共にいただく至福！　チャーシューなんていらないの！　ただモヤシがあればそれでいい!!



ツヅライ

●年齢：25　●出身地：東京
●性別：男　●好きな塩ラーメン：品川某所の塩ラーメン

すっかり冬になりましたね、風邪をひかないように気をつけましょう。ということで好きな塩ラーメンですが、かなり昔に食べに行った、品川某所にある塩ラーメンが美味しかったです。スープはあっさりして癖はなく、ちぢれ麺。好みはわかれるかもしれませんが、わりと誰にでも受け入れられる味だと思います。

Newスーパーマリオブラザーズ Wii

Wii
●任天堂
●ACT　●￥5,800（税込）
（記事はP.13）
12/3発売



▲4人で遊べる『Newスーパーマリオ』。Wiiリモコンを振ったり傾けたりして進むポイントもある。

N：95　クリア▶○　プレイ時間▶15時間

阿鼻叫喚の協力プレイ！

気がつくと声が出てる。うっかりすると叫んでる。思わずムキになるほど楽しくプレイできました。新要素の1つである、Wiiリモコンを振ったり傾けたりするアクションでは、操作に夢中でミスしていてショックのあまり叫んだり。シリーズ初の4人同時プレイは、すごく盛り上がりました！　狭い足場の上で仲間をうっかり突き落としたり、その仕返しに仲間を持ち上げて敵にぶつけたり。そうした足の引っ張りあいに発展するのも、子ども時代を思い出して楽しかったですね。ただ自分が画面のどこにいるのか、どれが自分の使用キャラなのか混乱することがよくありました。特にキノピオが2人いて、それぞれがファイアキノピオになっていたりすると大変なことに……。とはいえ、協力プレイには便利なアクションがいっぱいあるので、仲よくケンカしつつみんなで遊びたいゲームですね。1人プレイは難易度高めに感じました。

ツヅライ：85　クリア▶○　プレイ時間▶10時間

懐かしくも新しいマリオの世界

『スーパーマリオ』の2D型アクションはスーパーファミコン以来でしたが、マリオたちがポリゴンとなり、ステージ中のギミックも新しいものが増えているのに、当時と同じような感覚でプレイできることに感動。傾ける、揺らすなどWiiリモコンならではのアクションも豊富。ですが、通常の操作と並行してそれらのアクションを駆使しなければクリアできないステージでは慣れるまで四苦八苦、何度もリトライしました。何度もやり直したので、セーブポイント前にゲームオーバーになると、ステージの最初まで戻されるのが少し気になるところ。4人同時プレイですが、人数が増えれば増えるほど、ある意味難しく、ある意味楽しくなります。2人だと協力しやすくスムーズなのですが、それ以上の人数になると押すな踏むなの大乱闘となることも。とはいえ、パーティープレイでは盛り上がること間違いなしです！

怪獣バスターズ

DS
●バンダイナムコゲームス
●ACT　●￥5,229（税込）
12/3発売



◀ウルトラマンではなく人間が巨大な怪獣に挑む。手に入れた素材で武器や防具を作ることもできる。

N：75　クリア▶×　プレイ時間▶5時間

装備を選んで巨大怪獣を撃退！

あまり怪獣にくわしくない私でも知ってる怪獣が、序盤から出てきたので嬉しかったです。上下画面ぶち抜きで登場する巨大怪獣の迫力!!　攻撃すると激怒して突っ込んでくるので、近距離武器を愛用している私は最初はガンガン踏み潰されていました。しかし慣れてくると怪獣の動きが読めるようになるので、緊急回避で攻撃をよけつつさっくりと倒せるのが気持ちよかったです。武器防具を開発するために必要な素材の収集が、個人的にはちょっと面倒でしたね。フィールド上で素材が視認できず、いちいち母船に連絡をとってマップにマーキングしてもらわなければいけないのが、結構なストレスでした。けど怪獣から得られる素材は、敵を倒すだけで自動的に収集できるのでよかったです。怪獣の強さはそれほどでもなく、一回のミッションにそれほど時間がかからないので、軽い気持ちで怪獣退治に出かけられるのは助かりました。

ツヅライ：65　クリア▶○　プレイ時間▶25時間

懐かしの大怪獣たちとの再会

怪獣と戦うのはウルトラマンではなく、生身の人間というコンセプトは面白いですね。登場する怪獣は多く、ファンも満足できるかと。また、怪獣と戦うために武器や防具を作成&カスタマイズしていくのですが、その数は膨大で組み合わせに悩むことも多々ありました。ただ、装備のグラフィックはスーツのようなものが多く、かなり好みがわかれると思います。操作性に関してはDSのボタンを全て使用するため、戦闘中は誤操作が多くなりがち。意図しないところでアイテムを使用してしまい、硬直時間にダメージを受けるというパターンは、シビアな戦闘をしているときには厳しいです。怪獣と戦っているときのカメラアングルも誤操作の原因かなと。ミッション数もかなりの数がありますが、基本的に怪獣討伐ばかりなので単調になりがち。ストーリーを進める際も、ただ怪獣を倒していくだけなのはモチベーション維持が難しい。

戦国無双3

Wii
●コーエー
●ACT　●￥7,140（税込）
（記事はP.192）
12/3発売



◀注目の「村雨城モード」には、FCソフト『謎の村雨城』の主人公・鷹丸も登場する。

N：85　クリア▶○　プレイ時間▶14時間

壮快な大技で敵兵をなぎ倒す！

無双奥義や影技を駆使して、敵兵をちぎっては投げちぎっては投げ！　と調子に乗っていたら敵将にちぎって投げられました。本多忠勝とか強すぎる……！　レベルを上げたり、装備を強化したりしてようやく敵将に勝っても、見ていないところで自軍の大将が敗走してて敗北になったり。「守る」と「攻める」をバランスよくこなすのが難しかったですね。馬に乗って戦場を駆けめぐり、ザコ敵をなぎ倒して進むのが気持ちよく、ずっと馬に乗ってました。選べる武将は35人以上！　どれも個性的なキャラばかりで、戦闘中にバンバン流れるキャラ同士の掛け合いが面白かったです。程よく不気味な雰囲気が心地よい「村雨城」モードでは、選択した武将と鷹丸のどちらでプレイするかミッション毎に聞かれるので、好きなほうを選んでプレイ。使い慣れたキャラで進めつつ、レベルも上がるし武器強化の素材も手に入るのでお得な気分でした。

ツヅライ：70　クリア▶○　プレイ時間▶10時間

歴史好きな人にもオススメ！

各武将のストーリーを体験できる無双演武は5～6ステージ構成で、サクッと遊ぶには最適。難易度も3段階から選べるので初めての人でも手軽に遊べます。そこで得られるポイントを消して新たに武将を追加できるのですが、およそ1武将クリアで1人追加できるようになる計算で、全武将追加するためにはかなりのやり込みが必要。さらに、武器の追加なども含めればこれだけでけっこう遊べます。また、自分で武将を作ることもできますが、顔や体、腰のパーツは種類が少なく、思ったようなキャラクターが作れないのは惜しい。とはいえ、自作武将が戦場で活躍する様は気持ちいいです。さて今作の目玉「村雨城モード」では、序盤は敵も弱くサクサク進め、一騎当千を楽しめますが、後半は普通の敵の攻撃が辛い。ステージ途中にセーブポイントもないため、クリアできなければ最初からなのも厳しい。

» Nに一言

『Newスーパーマリオブラザーズ Wii』はドタバタプレイ感想がメインだけど、ならなおのこと、対照的な1人プレイの感触にもうちょい突っ込んでくれー。『怪獣バスターズ』については、怪獣を模した装備とか、ペガッサ星人のお店とか、怪獣図鑑的な要素といった、アクション&収集以外の部分に言及がないのが残念。ほかのレビューを読むかぎり、そこに着眼点がいきそうなのに。

» ツヅライに一言

わりと辛口評価の『怪獣バスターズ』については、ひととおりチェックしているようですが、使用感のかなり違う武器のバリエーションに（2人とも）触れていなかったのが気になるところ。『戦国無双3』は、これだけメジャーなシリーズなので、従来の作品との違いをもうちょい書いてほしかった。「村雨城モード」は2人のレビュアーで感想のニュアンスがかなり違うなあ。う～む、どちらが自分に近いのか。

New Soft Schedule

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、発売日、価格、ジャンルなどに変更があったものです。価格はすべて税込です。
※今号の掲載タイトルは、右にページ数を記載してあります。ソフト名の頭にある丸囲みの数字は、P.226の読者アンケートを記入の際にご使用ください。

ニンテンドーDS

11月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
1	26日	最新過去問題・二次試験対策 英検 完全版	IEインスティテュート	¥3990／ETC	
2	26日	お茶犬の部屋DS4 ～お茶犬ランドでほっとしよ?～	エム・ティー・オー	¥5040／ETC	
3	26日	シムアニマル アフリカ	エレクトロニック・アーツ	¥4980／SLG	
4	26日	学研 えいご三昧DS	学習研究社	¥3990／ETC	
5	26日	クッキングママ3	タイトー	¥5040／ETC	
6	26日	ストライクウィッチーズ 蒼空の電撃戦 新隊長 奮闘する!	ラッセル	¥5229／SLG	
7	26日	ストライクウィッチーズ 蒼空の電撃戦 新隊長 奮闘する! 限定版	ラッセル	¥7329／SLG	
8	26日	レイトン教授と魔神の笛	レベルファイブ	¥5040／AVG	249

12月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
9	3日	かものはしかも。 あいまい生活のすすめ	アスキー・メディアワークス	¥5040／ETC	
10	3日	ユグドラ・ユニゾン ～聖剣武勇伝～	アトラス	¥6279／SLG	244
11	3日	カールじいさんの空飛ぶ家	イーフロンティア	¥5040／A・AVG	
12	3日	パワプロクンポケット12	KONAMI	¥5250／SPG	66
13	3日	キラキラリズム コレクション	サンタエンタテイメント	¥5040／ACT	
14	3日	クロストレジャーズ	スクウェア・エニックス	¥5229／RPG	200
15	3日	本気で学ぶ LECで合格る DS危険物取扱者乙種4類	スクウェア・エニックス	¥4980／ETC	
16	3日	本気で学ぶ LECで合格るDS公務員試験・数的処理	スクウェア・エニックス	¥5980／ETC	
17	3日	人生ゲーム	タカラトミー	¥3990／TBL	
18	3日	1500DS Spirits 将棋V	タスケ	¥1575／TBL	
19	3日	1500DS Spirits 麻雀V	タスケ	¥1575／TBL	
20	3日	スティッチ!DS オハナとリズムで大冒険	ディズニー・インタラクティブ・スタジオ	¥5040／AVG	
21	3日	SIGNAL	ディースリー・パブリッシャー	¥5460／AVG	
22	3日	SIGNAL 限定版	ディースリー・パブリッシャー	¥7560／AVG	
23	3日	怪獣バスターズ	バンダイナムコゲームス	¥5229／ACT	249・295
24	3日	新「脳強」育	マーベラスエンターテイメント	¥7980／PZG	
25	3日	リラックマ★リズム まったり気分でだららんラン♪	ロケットカンパニー	¥5040／ETC	
26	3日	メタルファイト ベイブレード 爆誕! サイバーペガシス	ハドソン	¥5229／ACT	
27	10日	チャーム ガールズ クラブ わたしのファッションモール	エレクトロニック・アーツ	¥2980／ETC	
28	10日	チャーム ガールズ クラブ わたしのファッションショー	エレクトロニック・アーツ	¥2980／ETC	
29	10日	モノクロブー&ベビーブー くるりんBOO	クリエイティヴ・コア	¥3990／PZG	
30	10日	モンスター☆レーサー KOEI The Best	コーエー	¥2940／ACT	
31	10日	極上!!めちゃモテ委員長 MMタウンでミラクルチェンジ!	KONAMI	¥5250／AVG	
32	10日	極限脱出 9時間9人9の扉	スパイク	¥5040／AVG	58
33	10日	くるくる◇プリンセス ～ときめきフィギュア☆めざせ!バンクーバー～	スパイク	¥5040／ACT	
34	10日	AGAIN FBI超心理捜査官	テクモ	¥5040／AVG	251
35	10日	ルミナスアーク3アイズ	マーベラスエンターテイメント	¥5229／S・RPG	206
36	17日	アンパンマンとあそぼ あいうえお教室DX	アガツマ・エンタテインメント	¥4410／ETC	
37	17日	Dear Girl～Stories～ 響 響特訓大作戦!	アスキー・メディアワークス	¥5040／AVG	
38	17日	Dear Girl～Stories～ 響 響特訓大作戦! 限定版	アスキー・メディアワークス	¥7140／AVG	
39	17日	プーペガールDS	アルヴィオン	¥5600／ETC	
40	17日	ジュエルペット ～魔法のDS キラピカリーン☆～	エム・ティー・オー	¥5040／ETC	
41	17日	ニード・フォー・スピード ナイトロ	エレクトロニック・アーツ	¥4980／RCG	
42	17日	だっこして!チンパンジー	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／ETC	
43	17日	家庭教師ヒットマン REBORN!DS オレがボス! 最強ファミリー大戦	タカラトミー	¥5040／SLG	
44	17日	家庭教師ヒットマン REBORN!DS オレがボス! 最強ファミリー大戦 限定プレミアムBOX	タカラトミー	¥6279／SLG	
45	17日	冬のソナタDS	ディースリー・パブリッシャー	¥5229／ETC	
46	17日	冬のソナタDS 限定版	ディースリー・パブリッシャー	¥7329／ETC	
47	17日	DECA SPORTA(デカスポルタ) DSでスポーツ"10"種目!	ハドソン	¥5040／SPG	249
48	17日	ミニ四駆DS	ロケットカンパニー	¥5040／SLG	
49	22日	リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士	ガスト	¥5040／RPG	104
50	22日	リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士 限定版	ガスト	¥7140／RPG	104
51	23日	ひぐらしのなく頃に絆 一・二巻パック	アルケミスト	¥6090／AVG	
52	23日	「超」怖い話DS 青の章	アルケミスト	¥5040／AVG	
53	23日	ゼルダの伝説 大地の汽笛	任天堂	¥4800／ACT	240
54	24日	南国育ちDS	コムシード	¥5040／ETC	
55	24日	萌え萌え2次大戦(略)2[chu～♪]☆ヤマトナデシコ	システムソフト・アルファー	¥6090／SLG	
56	24日	PostPetDS 夢見るモモと不思議なペン	マーベラスエンターテイメント	¥5040／ETC	
57	12月	交渉人DS	アルファ・ユニット	価格未定／AVG	
58	12月	コロぱた(仮)	ラックプラス	¥5040／ACT	

2009年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
59	2009年	はち恋	エレクトロニック・アーツ	価格未定／AVG	
60	2009年	ゲットアンプドDS	サイバーステップ	価格未定／FTG	
61	2009年	デトロイト・メタル・シティDS～デス・シャウト～	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／ETC	
62	2009年	HUDSON×GReeeeN(仮)	ハドソン	価格未定／ETC	

冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
63	冬	ペン1グランプリ ペンギンの問題スペシャル	KONAMI	価格未定／ACT	
64	冬	不思議のダンジョン 風来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ	スパイク	価格未定／RPG	
65	冬	ペットショップ物語DS2	タイトー	¥5040／AVG	
66	冬	牧場物語 ふたごの村	マーベラスエンターテイメント	価格未定／SLG	

2010年1月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
67	7日	アバター THE GAME	ユービーアイソフト	¥5040／STG	
68	14日	高橋書店監修 最頻出! SPIパーフェクト問題集DS 2011年度版	元気	¥3129／ETC	
69	14日	ラストウィンドウ 真夜中の約束	任天堂	¥4800／AVG	
70	14日	マル合格資格奪取! ITパスポート試験 基本情報技術者試験 応用情報技術者試験	メディアファイブ	¥4800／ETC	
71	21日	真・戦国天下統一 ～群雄たちの争乱～	システムソフト・アルファー	¥6090／SLG	255
72	28日	RPGツクールDS	エンターブレイン	¥5460／ETC	
73	28日	DS陰山メソッド まる×まる社会科	小学館	¥3990／ETC	
74	28日	ドラゴンクエストVI 幻の大地	スクウェア・エニックス	¥5980／RPG	194
75	28日	マリー&ガリーのLet'sさいえんす	ドラス	¥4410／ACT	
76	28日	ゲームブックDS 鋼殻のレギオス	ブロッコリー	¥5040／AVG	
77	28日	ゲームブックDS 鋼殻のレギオス 初回限定版	ブロッコリー	¥7140／AVG	
78	28日	リヴリーガーデン	マーベラスエンターテイメント	¥5040／SLG	251
79	28日	将棋ワールドチャンピオン 激指DS	毎日コミュニケーションズ	¥5040／TBL	
80	1月	日本フットサルリーグ公認・みんなのDSフットサル2	ジョルダン	¥4179／SPG	

2010年2月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
81	4日	くにおくんの超熱血!大運動会	アークシステムワークス	¥4179／ETC	
82	4日	山川出版社監修 詳説日本史 小事典追加版(仮)	バンダイナムコゲームス	¥3980／ETC	
83	4日	山川出版社監修 詳説世界史 小事典追加版(仮)	バンダイナムコゲームス	¥3980／ETC	
84	11日	クイズマジックアカデミーDS ～二つの時空石～	KONAMI	¥5250／ETC	196
85	18日	スロッターマニアP 哲也 新宿VS上野	ドラス	¥4725／SLG	
86	18日	堕天使の甘い誘惑×快感フレーズ	フリュー	¥5040／AVG	
87	25日	ひぐらしのなく頃に絆 第四巻・絆	アルケミスト	¥5040／AVG	255
88	25日	ひぐらしのなく頃に絆 第四巻・絆 限定版BOX	アルケミスト	¥8190／AVG	255
89	25日	TOEIC TESTスーパーコーチ@DS	桐原書店	¥3990／ETC	
90	25日	WiZmans World(ワイズマンズワールド)	ジャレコ	¥5229／RPG	
91	25日	エストポリス	スクウェア・エニックス	¥5980／A・RPG	92
92	25日	無限のフロンティア EXCEED スーパーロボット大戦OGサーガ	バンダイナムコゲームス	¥6279／RPG	243
93	25日	無限のフロンティア EXCEED スーパーロボット大戦OGサーガ LIMITED EDITION -リミテッドエディション-	バンダイナムコゲームス	¥9429／RPG	243
94	25日	ゲームブックDS アクエリアンエイジ Perpetual Period	ブロッコリー	¥5040／AVG	
95	25日	ゲームブックDS アクエリアンエイジ Perpetual Period 初回限定版	ブロッコリー	¥9240／AVG	
96	2月	三国志DS 3	コーエー	¥5040／SLG	
97	2月	現代大戦略DS～一触即発・軍事バランス崩壊～	システムソフト・アルファー	¥6090／SLG	

2010年春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
98	春	少年鬼忍伝 ツムジ	エレクトロニック・アーツ	価格未定／A・AVG	
99	春	東京トワイライトバスターズ ～禁断の生贄帝都地獄変～	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／AVG	
100	春	ようこそ イルカパークへ	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／ETC	
101	春	ローラーエンジェルス ～パシャッと大作戦～	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／ACT	
102	春	二ノ国	レベルファイブ	価格未定／RPG	

2010年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
103	2010年	大神伝 ～小さき太陽～	カプコン	価格未定／A・AVG	
104	2010年	ゴースト トリック	カプコン	価格未定／ETC	
105	2010年	のだめカンタービレ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
106	2010年	ファンタジーライフ	レベルファイブ	価格未定／RPG	
107	2010年	ミステリールーム	レベルファイブ	価格未定／AVG	
108	2010年	ケロロRPG 騎士と武者と伝説の海賊	バンダイナムコゲームス	価格未定／RPG	255

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
109	発売日未定	アクションゲーム(仮)	アルファ・ユニット	価格未定／ACT	
110	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定／ACT	
111	発売日未定	GT-D -Racing-(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／RCG	
112	発売日未定	へんしんマジカルドール	GAE	¥3990／AVG	
113	発売日未定	びっくり! どっきり! 魔法のペン	GAE	¥3990／AVG	
114	発売日未定	SuperLite2500 トルネードV	サクセス	¥2625／ACT	
115	発売日未定	DSクイズゲーム(仮)	ジャレコ	価格未定／PZG	
116	発売日未定	プロフェッショナルレスリング(仮)	スパイク	価格未定／SPG	
117	発売日未定	シミュレーション(仮)	タスケ	価格未定／SLG	
118	発売日未定	アクションゲーム(仮)	ナウプロダクション	価格未定／ACT	
119	発売日未定	黄金の太陽DS(仮)	任天堂	価格未定／ACT	
120	発売日未定	ケロロRPG 騎士と武者と伝説の海賊	バンダイナムコゲームス	価格未定／RPG	255
121	発売日未定	出撃!アクロナイツ	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
122	発売日未定	東京魔人學園帝戦帖	マーベラスエンターテイメント	価格未定／SLG	
123	発売日未定	どうぶつ島のチョビぐるみ3(仮)	ロケットカンパニー	価格未定／A・AVG	
124	発売日未定	メダロットDS カブトバージョン	ロケットカンパニー	¥5040／RPG	
125	発売日未定	メダロットDS クワガタバージョン	ロケットカンパニー	¥5040／RPG	

Wii

11月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
126	26日	シムアニマル アフリカ	エレクトロニック・アーツ	¥6090／SLG	
127	26日	ぷよぷよ7	セガ	¥5040／PZG	
128	26日	NARUTO-ナルト-疾風伝 龍刃記	タカラトミー	¥6800／ACT	
129	26日	カラオケJOYSOUND Wii DX	ハドソン	¥7140／ETC	
130	26日	桃太郎電鉄2010 戦国・維新ヒーロー大集合!の巻	ハドソン	¥6090／TBL	246
131	26日	ラビッツ・ゴー・ホーム	ユービーアイソフト	¥6090／ACT	

12月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
132	3日	アイソメトリック&カラテエクササイズ Wiiで骨盤 Fitness	IEインスティテュート	¥5040／ETC	
133	3日	カールじいさんの空飛ぶ家	イーフロンティア	¥6090／A・AVG	
134	3日	東京フレンドパークII 決定版 ～みんなで挑戦! 体感アトラクション～	スパイク	¥6090／SPG	
135	3日	戦国無双3	コーエー	¥7140／ACT	192・295
136	3日	戦国無双3 TREASURE BOX	コーエー	¥11865／ACT	192・295
137	3日	戦国無双3 特製クラシックコントローラPROセット	コーエー	¥8715／ACT	192・295
138	3日	戦国無双3 with Wii(特製クラシックコントローラPRO同梱)	コーエー	¥27300／ACT	192・295
139	3日	匠レストランは大繁盛!	ドラス	¥5040／ACT	
140	3日	Newスーパーマリオブラザーズ Wii	任天堂	¥5800／ACT	13・295
141	3日	仮面ライダー クライマックスヒーローズW(ダブル)	バンダイナムコゲームス	¥6279／ACT	253
142	5日	ポケパークWii ～ピカチュウの大冒険～	発売:(株)ポケモン／販売:任天堂	¥4800／A・AVG	
143	10日	ウイニングイレブン プレーメーカー 2010	KONAMI	¥6980／SPG	
144	10日	ウイニングイレブン プレーメーカー 2010 クラシックコントローラPRO(クロ)同梱版	KONAMI	¥7980／SPG	
145	10日	鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST 一黄昏の少女一	スクウェア・エニックス	¥6090／AVG	112
146	10日	闘真伝	タカラトミー	¥7140／FTG	
147	10日	テイルズ オブ グレイセス	バンダイナムコゲームス	¥7329／RPG	32
148	10日	テイルズ オブ グレイセス スペシャルパック	バンダイナムコゲームス	¥27800／RPG	32
149	10日	ファミリートレーナー2	バンダイナムコゲームス	¥3990／SPG	
150	10日	ファミリートレーナー1&2 限定スペシャルパック	バンダイナムコゲームス	¥7329／SPG	

ジャンルの表記
ACT●アクション FTG●対戦格闘 STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング
RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー A・AVG●アクション・アドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

151	17日	F1 2009	コードマスターズ	¥6090／RCG	
152	17日	NHK紅白クイズ合戦	任天堂	¥4800／ETC	
153	17日	ニード・フォー・スピード ナイトロ	エレクトロニック・アーツ	¥6090／RCG	

2010年1月発売予定のソフト

154	14日	バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ	カプコン	¥7340／STG	202
155	14日	バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ コレクターズ・パッケージ	カプコン	¥8390／STG	202
156	28日	TATSUNOKO VS. CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS	カプコン	¥3990／FTG	245
157	28日	ダンスダンスレボリューション ミュージックフィット	KONAMI	¥5980／ACT	
158	28日	ダンスダンスレボリューション ミュージックフィット 専用コントローラ同梱版	KONAMI	¥7980／ACT	

2010年2月発売予定のソフト

159	10日	MADWORLD(マッドワールド)	スパイク	¥7140／ACT	251
160	11日	斬撃のREGINLEIV(レギンレイヴ)	任天堂	¥6800／ACT	

2010年発売予定のソフト

161	2010年	戦国BASARA3	カプコン	価格未定／ACT	
162	2010年	スーパーモンキーボール アスレチック	セガ	価格未定／ETC	

発売日未定のソフト

163	発売日未定	HOSPITAL(仮)	アトラス	価格未定／ACT	
164	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定／ACT	
165	発売日未定	癒し系キャラクターアクションゲーム(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／ACT	
166	発売日未定	サンエックスオールスター for Wii(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／未定	
167	発売日未定	サイレントヒル シャッタードメモリーズ	KONAMI	価格未定／AVG	
168	発売日未定	新規アクションアドベンチャーゲーム2(仮)	KONAMI	価格未定／A・AVG	
169	発売日未定	ロールプレイングゲーム(仮)	KONAMI	価格未定／RPG	
170	発売日未定	プリンセスカンパニー(仮)	スターフィッシュ・エスディ	価格未定／未定	
171	発売日未定	ケンサクス(仮)	任天堂	価格未定／ETC	
172	発売日未定	コズミックウォーカー(仮)	任天堂	価格未定／A・AVG	
173	発売日未定	スーパーマリオギャラクシー2(仮)	任天堂	価格未定／ACT	
174	発売日未定	スパーン スマッシャー(仮)	任天堂	価格未定／ACT	
175	発売日未定	100語でスタート! 英会話(仮)	任天堂	価格未定／ETC	
176	発売日未定	ファミコンウォーズ DS2(仮)	任天堂	価格未定／SLG	
177	発売日未定	星のカービィ(仮)	任天堂	価格未定／ACT	
178	発売日未定	METROID: Other M(仮)	任天堂	価格未定／ACT	
179	発売日未定	Monado: Beginning of The World(仮)	任天堂	価格未定／RPG	
180	発売日未定	ラインアタックヒーローズ(仮)	任天堂	価格未定／ACT	
181	発売日未定	影の塔	ハドソン	価格未定／A・AVG	253
182	発売日未定	カラオケJOYSOUND Wii 演歌・歌謡曲編	ハドソン	¥7140／ETC	
183	発売日未定	カラオケJOYSOUND Wii デュエット曲編	ハドソン	¥8190／ETC	
184	発売日未定	アクションゲーム(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
185	発売日未定	デジモン(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／未定	
186	発売日未定	川のぬし釣りシリーズ	マーベラスエンターテイメント	価格未定／未定	
187	発売日未定	ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル	マーベラスエンターテイメント	価格未定／ACT	
188	発売日未定	レッドスティール2	ユービーアイソフト	価格未定／ACT	

PlayStation Portable

11月発売予定のソフト

189	26日	いつかこの手が穢れる時に -SPECTRAL FORCE LEGACY-	アイディアファクトリー	¥6090／S・RPG	
190	26日	いつかこの手が穢れる時に -SPECTRAL FORCE LEGACY- スペシャルパック	アイディアファクトリー	¥7140／S・RPG	
191	26日	ひぐらしデイブレイク Portable MEGA EDITION	アルケミスト	¥6090／ACT	251
192	26日	ひぐらしデイブレイク Portable MEGA EDITION 限定版	アルケミスト	¥9240／ACT	251
193	26日	山田悠介ワールド「パズル -ぼくらの48時間戦争-」	角川書店	¥6090／AVG	
194	26日	コーエー定番シリーズ 金色のコルダ	コーエー	¥1575／SLG	
195	26日	喧嘩番長3 ～全国制覇～ PSP the Best	スパイク	¥2940／A・AVG	
196	26日	ぷよぷよ7	セガ	¥5040／PZG	
197	26日	ワイルドアームズ クロスファイア PSP the Best	SCE	¥2800／S・RPG	
198	26日	プリニー ～オレが主人公でイイんスか?～ The Best Price	日本一ソフトウェア	¥2079／ACT	
199	26日	ラ・ピュセル†ラグナロック	日本一ソフトウェア	¥5229／S・RPG	252
200	26日	ラ・ピュセル†ラグナロック 初回限定版	日本一ソフトウェア	¥7329／S・RPG	252
201	26日	Lの季節 ダブルポケット	5pb.	¥6090／AVG	
202	26日	Lの季節 ダブルポケット 初回限定版	5pb.	¥8190／AVG	
203	26日	学園ヘヴン BOY'S LOVE SCRAMBLE!	プロトタイプ	¥5460／AVG	
204	11月	R-TYPE TACTICS II -Operation BITTER CHOCOLATE-	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥5040／SLG	

12月発売予定のソフト

205	3日	戦国BASARA バトルヒーローズ PSP the Best	カプコン	¥2990／ACT	
206	3日	ときめきメモリアル4	KONAMI	¥5250／SLG	184
207	3日	ファンタシースターポータブル2	セガ	¥5040／RPG	241・294
208	3日	リトルビッグプラネット ポータブル	SCE	¥3980／ACT	
209	3日	機動戦士ガンダム ガンダム VS.ガンダム NEXT PLUS	バンダイナムコゲームス	¥6279／ACT	198・294
210	3日	コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLORS PSP the Best	バンダイナムコゲームス	¥2980／AVG	
211	10日	ワールドサッカー ウイニングイレブン2010	KONAMI	¥4980／SPG	
212	10日	ワールドサッカー ウイニングイレブン2010 ウイニングイレブン× UEFA CHAMPIONS LEAGUE スペシャルPACK	KONAMI	¥21000／SPG	
213	10日	ようこそ ひつじ村 ポータブル ぐっどぷらいす	サクセス	¥2940／SLG	
214	10日	大空軍 DAIKUUGUN	GAE	¥5040／STG	
215	10日	パタポン2 ドンチャカ♪ PSP the Best	SCE	¥2800／SLG	
216	10日	BLEACH～ソウル・カーニバル2～	SCE	¥4980／ACT	
217	10日	勇者のくせになまいきだor2 PSP the Best	SCE	¥2800／S・RPG	
218	10日	NARUTO -ナルト- 疾風伝 ナルティメットアクセル3	バンダイナムコゲームス	¥5229／ACT	253
219	10日	風雲新撰組 幕末伝 ポータブル	フロム・ソフトウェア	¥3990／ACT	
220	17日	F1 2009	コードマスターズ	¥5040／RCG	
221	17日	あかね色に染まる坂 ぽーたぶる	GNソフトウェア	¥5460／AVG	
222	17日	あかね色に染まる坂 ぽーたぶる 限定版	GNソフトウェア	¥8190／AVG	
223	17日	萌え萌え2次大戦(略)2[chu～♪]	システムソフト・アルファー	¥6090／SLG	
224	17日	萌え萌え2次大戦(略)2[chu～♪] ☆プレミアムエディション	システムソフト・アルファー	¥8190／SLG	
225	17日	奈落の城 PORTABLE 一柳和、2度目の受難	日本一ソフトウェア	¥5229／AVG	
226	17日	クイーンズブレイド スパイラルカオス	バンダイナムコゲームス	¥6090／S・RPG	
227	17日	クイーンズブレイド スパイラルカオス 激闘パック	バンダイナムコゲームス	¥10290／S・RPG	
228	17日	想い出にかわる君 ～メモリーズオフ～ 2800セレクション	5pb.	¥2940／AVG	
229	17日	メモリーズオフ コンプリートBOX 2800セレクション	5pb.	¥13440／AVG	
230	17日	メモリーズオフ 2800セレクション	5pb.	¥2940／AVG	
231	17日	メモリーズオフ 2nd 2800セレクション	5pb.	¥2940／AVG	
232	17日	メモリーズオフ ～それから～ 2800セレクション	5pb.	¥2940／AVG	
233	17日	メモリーズオフ#5 とぎれたフィルム 2800セレクション	5pb.	¥2940／AVG	
234	17日	ダイスダイス◆ファンタジア	ブロッコリー	¥5229／TBL	
235	17日	ダイスダイス◆ファンタジア 初回限定版	ブロッコリー	¥7329／TBL	
236	23日	メタルスラッグXX	SNKプレイモア	¥5040／ACT	
237	23日	らき☆すた ネットアイドル・マイスター	角川書店	¥6090／SLG	253
238	23日	らき☆すた ネットアイドル・マイスター DXパック	角川書店	¥8190／SLG	253
239	23日	真・三國無双5 Empires	コーエー	¥3990／ACT	
240	23日	SIMPLE 2500 シリーズ ポータブル!! Vol.13 THE 悪魔ハンターズ～エクソシスター～	ディースリー・パブリッシャー	¥2625／ACT	
241	23日	アサシンクリード ブラッドライン	ユービーアイソフト	¥5229／ACT	
242	24日	マギウステイル エタニティ ～世界樹と恋する魔法使い～	GNソフトウェア	¥6090／AVG	
243	24日	マギウステイル エタニティ ～世界樹と恋する魔法使い～ 限定版	GNソフトウェア	¥9240／AVG	
244	24日	水の旋律	サイバーフロント	¥5040／AVG	
245	24日	水の旋律 限定版	サイバーフロント	¥7140／AVG	
246	24日	ダライアスバースト	タイトー	¥5040／STG	
247	24日	るぷぷキューブ ルプ★さらだ ぽ～たぶる …またたび	ディンプル	¥5040／PZG	
248	12月	街ingメーカー3(仮)	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／SLG	

2009年発売予定のソフト

249	2009年	うしろ	レベルファイブ	価格未定／RPG	

冬発売予定のソフト

250	冬	CR花の慶次 ～斬(仮)	AQインタラクティブ	価格未定／SLG	
251	冬	伝説の勇者の伝説 -LegendarySaga-	角川書店	価格未定／RPG	
252	冬	フェアリーライフ ミラクルデイズ	GNソフトウェア	価格未定／AVG	
253	冬	みんなのテニス ポータブル	SCE	¥4980／SPG	
254	冬	Last Escort -Club Katze-	ディースリー・パブリッシャー	¥6090／AVG	
255	冬	Last Escort -Club Katze- 限定版	ディースリー・パブリッシャー	¥8190／AVG	

2010年1月発売予定のソフト

256	9日	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	スクウェア・エニックス	¥6090／RPG	
257	14日	剣闘士 グラディエーター ビギンズ	アクワイア	¥5040／ACT	254
258	14日	鉄拳6	バンダイナムコゲームス	¥6279／FTG	
259	14日	麻雀覇王 バトルロイヤルII	毎日コミュニケーションズ	¥3990／TBL	
260	21日	本気で学ぶ LECで合格る 日商簿記3級 ポータブル	スクウェア・エニックス	¥4800／ETC	
261	21日	本気で学ぶ LECで合格る 宅地建物取引主任者 ポータブル	スクウェア・エニックス	¥6090／ETC	
262	21日	戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校	セガ	¥6090／S・RPG	251
263	21日	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE BATTLE OF ACES-	バンダイナムコゲームス	¥5229／FTG	
264	21日	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE BATTLE OF ACES- 限定版リリカルBOX	バンダイナムコゲームス	¥13629／FTG	
265	28日	ニード・フォー・スピード アンダーカバー EA BEST HITS	エレクトロニック・アーツ	¥2940／RCG	
266	28日	未来日記 -13人目の日記所有者-	角川書店	¥6090／AVG	
267	28日	SILENT HILL ZERO コナミ・ザ・ベスト	KONAMI	¥2940／ACT	
268	28日	不思議のダンジョン 風来のシレン3 ポータブル	スパイク	¥5040／RPG	
269	28日	11eyes CrossOver	5pb.	¥5040／AVG	
270	28日	11eyes CrossOver 限定版	5pb.	¥7140／AVG	
271	28日	電撃のピロト ～天空の絆～	ベストメディア	¥5040／AVG	
272	1月	アルコバレーノ! ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040／AVG	
273	1月	忍者活劇 天誅 紅 Portable	フロム・ソフトウェア	¥3990／ACT	

2010年2月発売予定のソフト

274	4日	密室のサクリファイス	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／AVG	
275	4日	GOD EATER(ゴッドイーター)	バンダイナムコゲームス	¥5229／ACT	248
276	11日	SOCOM: U.S. Navy SEALs Portable	SCE	¥4980／ACT	
277	18日	スロッターマニアP 哲也 新宿VS上野	ドラス	¥4725／SLG	
278	25日	ブレイブルー ポータブル	アークシステムワークス	¥5040／FTG	
279	25日	のーふぇいと! ～only the power of will～	アルケミスト	価格未定／AVG	
280	25日	家庭教師ヒットマンREBORN! 絆のタッグバトル	マーベラスエンターテイメント	¥5229／ACT	253
281	2月	夜明け前より瑠璃色な ポータブル	角川書店	¥6090／AVG	
282	2月	真・マスターオブモンスターズ Final	システムソフト・アルファー	¥6090／SLG	
283	2月	.hack//Link	バンダイナムコゲームス	価格未定／A・RPG	253

2010年3月発売予定のソフト

284	11日	暁のアマネカと蒼い巨神 -パシアテ文明研究会興亡記-	サイバーフロント	¥5040／AVG	
285	11日	暁のアマネカと蒼い巨神 -パシアテ文明研究会興亡記- 限定版	サイバーフロント	¥7140／AVG	
286	11日	絶対ヒーロー改造計画	日本一ソフトウェア	価格未定／RPG	110
287	3月	バーストエラー イブ・ザ・ファースト	角川書店	¥6090／AVG	242
288	3月	ARMORED CORE LAST RAVEN Portable	フロム・ソフトウェア	¥3990／ACT	
289	3月	フェイト／エクストラ	マーベラスエンターテイメント	¥6279／RPG	
290	3月	フェイト／エクストラ タイプムーンボックス	マーベラスエンターテイメント	¥10479／RPG	

2010年4月発売予定のソフト

291	1日	一騎当千 XROSS IMPACT	マーベラスエンターテイメント	¥5229／ACT	
292	1日	一騎当千 XROSS IMPACT ニュー限定爆裂パック	マーベラスエンターテイメント	¥9975／ACT	
293	29日	ティンクル☆くるせいだーす GoGo!	アスキー・メディアワークス	価格未定／AVG	

2010年春発売予定のソフト

294	春	華ヤカ哉、我ガ一族	アイディアファクトリー	¥6090／AVG	
295	春	華ヤカ哉、我ガ一族 限定版	アイディアファクトリー	価格未定／AVG	
296	春	マリッジロワイヤル ～プリズムストーリー～	アスキー・メディアワークス	価格未定／AVG	
297	春	絶対迷宮グリム 七つの鍵と楽園の乙女	花梨エンターテイメント	価格未定／AVG	
298	春	金色のコルダ3	コーエー	¥6090／SLG	
299	春	金色のコルダ3 プレミアムBOX	コーエー	価格未定／SLG	
300	春	金色のコルダ3 トレジャーBOX	コーエー	価格未定／SLG	
301	春	テガミバチ こころ紡ぐ者へ	KONAMI	価格未定／AVG	
302	春	CROSS†CHANNEL	サイバーフロント	価格未定／AVG	
303	春	CROSS†CHANNEL 限定版	サイバーフロント	価格未定／AVG	
304	春	水の旋律2 ～緋の記憶～	サイバーフロント	価格未定／AVG	
305	春	水の旋律2 ～緋の記憶～ 限定版	サイバーフロント	価格未定／AVG	
306	春	喧嘩番長4 ～一年戦争～	スパイク	価格未定／A・AVG	249
307	春	天神乱漫 Happy Go Lucky!!	ラッセル	価格未定／AVG	

2010年夏発売予定のソフト

308	夏	D.C. Girls Symphony Pocket ～ダ・カーポ～ ガールズシンフォニー ポケット	アイディアファクトリー	価格未定／AVG	

2010年冬発売予定のソフト

309	冬	探偵オペラ ミルキィホームズ	ブシロード	価格未定／AVG	

2010年発売予定のソフト

310	2010年	ダンテズ・インフェルノ	エレクトロニック・アーツ	価格未定／A・AVG	
311	2010年	LAST RANKER(ラストランカー)	カプコン	価格未定／RPG	
312	2010年	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER	KONAMI	価格未定／ACT	108
313	2010年	バトルスピリッツ ヒーローズソウル	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
314	2010年	うたの☆プリンスさまっ♪	ブロッコリー	価格未定／AVG	
315	2010年	ダンボール戦機	レベルファイブ	価格未定／RPG	

発売日未定のソフト

316	発売日未定	星の降る刻 ポータブル	アイディアファクトリー	価格未定／AVG	
317	発売日未定	咲-Saki-(仮)	アルケミスト	価格未定／TBL	
318	発売日未定	そらのおとしもの(仮)	角川書店	価格未定／AVG	
319	発売日未定	日常(仮)	角川書店	価格未定／AVG	
320	発売日未定	ランドストーカー	クライマックス	価格未定／RPG	
321	発売日未定	サイレントヒル シャッタードメモリーズ	KONAMI	価格未定／AVG	

322	発売日未定	パワプロ サクセス・レジェンズ	KONAMI	価格未定/SPG	
323	発売日未定	FAIRY TAIL(フェアリーテイル)(仮)	KONAMI	価格未定/ACT	
324	発売日未定	ポップンミュージック ポータブル	KONAMI	¥5040/SLG	
325	発売日未定	The 3rd Birthday	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG	
326	発売日未定	ファイナルファンタジー アギトXIII	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG	
327	発売日未定	RS Revolution(仮)	スパイク	価格未定/RCG	
328	発売日未定	グラビティ・クラッシュ	SCE	価格未定/STG	
329	発売日未定	勇者のくせになまいきだ:3D	SCE	価格未定/S・RPG	
330	発売日未定	アクションゲーム	タカラトミー	価格未定/ACT	
331	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定/S・RPG	
332	発売日未定	川のぬし釣り シリーズ	マーベラスエンターテイメント	価格未定/未定	

PlayStation 3

11月発売予定のソフト

333	26日	ミラーズエッジ EA BEST HITS	エレクトロニック・アーツ	¥3129/ACT	
334	26日	Fallout 3 PlayStation 3 the Best	ベセスダ・ソフトワークス	¥2940/RPG	

12月発売予定のソフト

335	3日	龍が如く3 PlayStation 3 the Best	セガ	¥3990/A・AVG	
336	3日	Fallout 3: 追加コンテンツパック	ベセスダ・ソフトワークス	¥5040/RPG	
337	3日	Fallout 3: Game of the Year Edition	ベセスダ・ソフトワークス	¥7140/RPG	
338	3日	アサシン クリードII	ユービーアイソフト	¥7329/ACT	42
339	10日	コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2	スクウェア・エニックス	¥7980/STG	52
340	10日	クロスエッジ CHセレクション	コンパイルハート	¥3990/RPG	
341	15日	大航海時代Online ~El Oriente~	コーエー	¥6090/RPG	
342	15日	大航海時代Online ~El Oriente~ オンラインアップグレード	コーエー	¥2940/RPG	
343	17日	ファイナルファンタジーXIII	スクウェア・エニックス	¥9240/RPG	14
344	17日	ファイナルファンタジーXIII ライトニングエディション	スクウェア・エニックス	¥41600/RPG	14

冬発売予定のソフト

345	冬	WHITE ALBUM -綴られる冬の想い出-	アクアプラス	価格未定/AVG	
346	冬	トリニティ ジルオール ゼロ	コーエー	価格未定/A・RPG	
347	冬	HEAVY RAIN -心の軋むとき-	SCE	価格未定/AVG	
348	冬	Eat Lead(イートレッド) マット・ハザードの逆襲	ディースリー・パブリッシャー	¥7140/ACT	

2010年1月発売予定のソフト

349	7日	アバター THE GAME	ユービーアイソフト	¥7329/STG	
350	14日	オペレーション フラッシュポイント ドラゴン ライジング	コードマスターズ	¥7140/STG	249
351	14日	バットマン アーカム・アサイラム	スクウェア・エニックス	¥7980/ACT	188
352	14日	BIOSHOCK(バイオショック) Spike the Best	スパイク	¥2940/A・AVG	
353	28日	ファイトナイト ラウンド4(英語版)	エレクトロニック・アーツ	¥5040/ACT	
354	28日	エンド オブ エタニティ	セガ	¥7980/RPG	
355	28日	MASSIVE ACTION GAME	SCE	¥4980/STG	250
356	28日	ラストリベリオン	日本一ソフトウェア	¥7140/RPG	
357	28日	アルトネリコ3 世界終焉の引鉄は少女の詩が弾く	バンダイナムコゲームス	¥7329/RPG	
358	28日	ニード・フォー・スピード アンダーカバー EA BEST HITS	エレクトロニック・アーツ	¥3129/ACT	

2010年2月発売予定のソフト

359	4日	スターオーシャン4 -THE LAST HOPE- INTERNATIONAL	スクウェア・エニックス	¥8190/RPG	100
360	10日	セイクリッド2	スパイク	¥7770/RPG	
361	18日	バイオハザード5 オルタナティブエディション	カプコン	¥4990/A・AVG	204

2010年3月発売予定のソフト

362	3月	グランツーリスモ5	SCE	価格未定/RCG	
363	3月	ゴッド・オブ・ウォー 3	SCE	価格未定/ACT	

2010年春発売予定のソフト

364	春	バトルフィールド:バッドカンパニー2	エレクトロニック・アーツ	価格未定/STG	251
365	春	スーパーストリートファイターIV	カプコン	価格未定/FTG	247
366	春	フロントミッション エボルヴ	スクウェア・エニックス	価格未定/ACT	
367	春	龍が如く4 伝説を継ぐもの	セガ	価格未定/A・AVG	

2010年発売予定のソフト

368	2010年	アーミー オブ ツー:ザ 40th デイ	エレクトロニック・アーツ	価格未定/STG	
369	2010年	ダンテズ・インフェルノ	エレクトロニック・アーツ	価格未定/A・AVG	
370	2010年	戦国BASARA3	カプコン	価格未定/ACT	
371	2010年	真・三國無双 Online	コーエー	価格未定/RPG	
372	2010年	北斗無双	コーエー	価格未定/ACT	
373	2010年	F1 2010	コードマスターズ	価格未定/RCG	
374	2010年	キャッスルヴァニア ~ローズ オブ シャドウ~	KONAMI	価格未定/A・AVG	
375	2010年	ニーア レプリカント	スクウェア・エニックス	価格未定/A・RPG	
376	2010年	ファイナルファンタジーXIV	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG	114
377	2010年	QUANTUM THEORY(仮)	テクモ	価格未定/STG	

発売日未定のソフト

378	発売日未定	Bipedal Movement Simulation	アートディンク	価格未定/SLG	
379	発売日未定	新作アクションゲーム	アイドス	価格未定/ACT	
380	発売日未定	アクション・アドベンチャー(仮)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	価格未定/A・AVG	
381	発売日未定	ポンコツ浪漫大活劇バンピートロット2	アイレムソフトウェアエンジニアリング	価格未定/A・AVG	
382	発売日未定	新時代劇アクション	アクワイア	価格未定/A・AVG	
383	発売日未定	プロ麻雀極FINAL(仮)	アテナ	価格未定/TBL	
384	発売日未定	真・女神転生シリーズ	アトラス	価格未定/未定	
385	発売日未定	ActiveDogs(仮)	エム・ティー・オー	価格未定/SPG	
386	発売日未定	EA SPORTS グランドスラム テニス	エレクトロニック・アーツ	価格未定/SPG	
387	発売日未定	マーセナリーズ2 ワールド イン フレームス EA BEST HITS	エレクトロニック・アーツ	¥3129/STG	
388	発売日未定	ダービースタリオン(仮)	エンターブレイン	価格未定/SLG	
389	発売日未定	新規ロールプレイングゲーム	ガスト	価格未定/RPG	
390	発売日未定	デッドライジング 2	カプコン	価格未定/ACT	
391	発売日未定	LOST PLANET 2(ロスト プラネット 2)	カプコン	価格未定/STG	300
392	発売日未定	和風剣術シリーズ	元気	価格未定/ACT	
393	発売日未定	仁王	コーエー	価格未定/ACT	
394	発売日未定	TROY無双	コーエー	価格未定/ACT	
395	発売日未定	ダークサイダーズ ~審判の時~	KONAMI	価格未定/A・AVG	
396	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定/ACT	
397	発売日未定	シミュレーションゲームA	サイバーフロント	価格未定/SLG	
398	発売日未定	シミュレーションゲームB	サイバーフロント	価格未定/SLG	
399	発売日未定	パズル・ゲーム	サイバーフロント	価格未定/PZG	
400	発売日未定	コミカル時代劇アクション	GAE	価格未定/ACT	
401	発売日未定	コミカル時代劇シミュレーション	GAE	価格未定/SLG	
402	発売日未定	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG	
403	発売日未定	ラスト レムナント	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG	
404	発売日未定	白騎士物語 -光と闇の覚醒-	SCE	価格未定/RPG	
405	発売日未定	人喰いの大鷲トリコ	SCE	価格未定/A・AVG	
406	発売日未定	AKARI プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定/SLG	
407	発売日未定	MASTER プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定/A・RPG	
408	発売日未定	ナグザットブラン(仮)	デジタル・ゲイン	価格未定/AVG	
409	発売日未定	スロッターマニアシリーズ(仮)	ドラス	価格未定/SLG	
410	発売日未定	新機軸アクションゲーム	ナウプロダクション	価格未定/ACT	
411	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定/RPG	
412	発売日未定	パチンコ実機シミュレーションシリーズ(仮)	ハックベリー	価格未定/SLG	
413	発売日未定	アクションRPG	ハドソン	価格未定/A・RPG	
414	発売日未定	ボンバーマン(仮)	ハドソン	価格未定/ACT	
415	発売日未定	煉獄 The end of the CENTURY	ハドソン	価格未定/A・RPG	
416	発売日未定	経営シミュレーション(仮)	ハムスター	価格未定/SLG	
417	発売日未定	アニメ連動プロジェクト(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/未定	
418	発売日未定	新RPG	バンダイナムコゲームス	価格未定/RPG	
419	発売日未定	新シューティングゲーム	バンダイナムコゲームス	価格未定/STG	
420	発売日未定	新スポーツゲーム	バンダイナムコゲームス	価格未定/SPG	
421	発売日未定	スーパーロボットシリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/未定	
422	発売日未定	The Elder Scrolls IV: オブリビオン Game of the Year Edition	ベセスダ・ソフトワークス	¥7140/RPG	
423	発売日未定	The Elder Scrolls IV: シヴァリング・アイルズ 拡張パック	ベセスダ・ソフトワークス	¥3990/RPG	
424	発売日未定	レイニーウッズ -RAINYWOODS-	マーベラスエンターテイメント	価格未定/A・AVG	
425	発売日未定	プロジェクト ディー	マイケルソフト	価格未定/RPG	
426	発売日未定	戦争SLG(仮)	マリオネット	価格未定/SLG	
427	発売日未定	麻雀王	章	価格未定/TBL	

PlayStation 2

11月発売予定のソフト

428	26日	マーセナリーズ2 ワールド イン フレームス EA:SY! 1980	エレクトロニック・アーツ	¥1980/ACT	
429	26日	コーエー定番シリーズ 金色のコルダ	コーエー	¥1575/SLG	
430	26日	コーエー定番シリーズ ジルオール インフィニット	コーエー	¥1575/RPG	
431	26日	真・三國無双4 PlayStation 2 the Best	コーエー	¥2079/ACT	
432	26日	コーエー定番シリーズ 信長の野望・天下創世 with パワーアップキット	コーエー	¥2079/SLG	
433	26日	.hack//G.U. Vol.1 再誕 PlayStation 2 the Best	バンダイナムコゲームス	¥2980/A・RPG	
434	26日	.hack//G.U. Vol.2 君想フ声 PlayStation 2 the Best	バンダイナムコゲームス	¥2980/A・RPG	
435	26日	.hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで PlayStation 2 the Best	バンダイナムコゲームス	¥2980/A・RPG	
436	26日	リトルバスターズ! Converted Edition	プロトタイプ	¥6720/AVG	
437	26日	家庭教師ヒットマンREBORN! 禁断の闇のデルタ Best Collection	マーベラスエンターテイメント	¥2940/A・AVG	

12月発売予定のソフト

438	10日	ワールドサッカー ウイニングイレブン2010	KONAMI	¥5980/SPG	
439	17日	デス・コネクション	アイディアファクトリー	¥7140/AVG	
440	17日	デス・コネクション 限定版	アイディアファクトリー	¥9240/AVG	
441	17日	萌え萌え2次大戦(略)2[chu~♪]	システムソフト・アルファー	¥7140/SLG	
442	17日	萌え萌え2次大戦(略)2[chu~♪] ☆プレミアムエディション	システムソフト・アルファー	¥9240/SLG	
443	23日	NEOGEOオンラインコレクション コンプリートBOX 上巻	SNKプレイモア	¥9980/ETC	
444	23日	NEOGEOオンラインコレクション コンプリートBOX 下巻	SNKプレイモア	¥9980/ETC	

2009年発売予定のソフト

445	2009年	楽園男子 -ビーストハーレム-	TAKUYO	価格未定/AVG	

冬発売予定のソフト

446	冬	Last Escort -Club Katze-	ディースリー・パブリッシャー	¥6090/AVG	
447	冬	Last Escort -Club Katze- 限定版	ディースリー・パブリッシャー	¥8190/AVG	
448	冬	ストライクウィッチーズ あなたとできること A Little Peaceful Days	ラッセル	¥7140/AVG	
449	冬	ストライクウィッチーズ あなたとできること A Little Peaceful Days 限定版	ラッセル	¥9240/AVG	

2010年1月発売予定のソフト

450	28日	SILENT HILL 4 THE ROOM コナミ殿堂セレクション	KONAMI	¥1890/AVG	
451	28日	プリンセスラバー! ~Eternal Love For My Lady~	コンフォート	¥7140/AVG	
452	28日	プリンセスラバー! ~Eternal Love For My Lady~ 初回限定特別精装版	コンフォート	¥9240/AVG	
453	28日	EA:SY! 1980 ニード・フォー・スピード アンダーカバー	エレクトロニック・アーツ	¥1980/RCG	

2010年2月発売予定のソフト

454	25日	ラブルートゼロ KissKiss☆ラビリンス	ディンプル	¥7140/AVG	
455	25日	ラブルートゼロ KissKiss☆ラビリンス 限定版	ディンプル	¥8379/AVG	
456	2月	ワンド オブ フォーチュン ~未来へのプロローグ~	アイディアファクトリー	¥5040/AVG	
457	2月	ワンド オブ フォーチュン ~未来へのプロローグ~ ツインパック	アイディアファクトリー	¥10290/AVG	
458	2月	真・マスターオブモンスターズ Final	システムソフト・アルファー	¥7140/SLG	

2010年3月発売予定のソフト

459	3月	スズノネセブン! ~Rebirth knot~	アルケミスト	価格未定/AVG	

2010年春発売予定のソフト

460	春	金色のコルダ3	コーエー	¥6090/SLG	
461	春	金色のコルダ3 プレミアムBOX	コーエー	価格未定/SLG	
462	春	金色のコルダ3 トレジャーBOX	コーエー	価格未定/SLG	

2010年発売予定のソフト

463	2010年	カエル畑DEつかまえて	TAKUYO	価格未定/AVG	

発売日未定のソフト

464	発売日未定	聖霊機ライブレード2(仮)	ウィンキーソフト	価格未定/未定	
465	発売日未定	SILENT HILL -SHATTERED MEMORIES-	KONAMI	価格未定/AVG	
466	発売日未定	新作サモンナイト(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/未定	

Xbox 360

11月発売予定のソフト

467	26日	虫姫さまふたり Ver1.5	ケイブ	¥7140/STG	255
468	26日	虫姫さまふたり Ver1.5 初回限定版	ケイブ	¥9660/STG	255

12月発売予定のソフト

469	3日	Fallout 3: Game of the Year Edition	ベセスダ・ソフトワークス	¥7140/RPG	
470	3日	アサシン クリードII	ユービーアイソフト	¥7329/ACT	42
471	10日	サムライスピリッツ閃	SNKプレイモア	¥7140/FTG	255
472	10日	コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2	スクウェア・エニックス	¥7980/STG	52
473	10日	コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2 リミテッド エディション	スクウェア・エニックス	¥39800/STG	52
474	24日	インファーナル:ヘルズヴェンジェンス	ラッセル	¥7140/ACT	
475	12月	智代アフター ~イッツ ア ワンダフルライフ~ CSエディション	プロトタイプ	¥5460/AVG	

2009年発売予定のソフト

476	2009年	WET	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定/ACT	

冬発売予定のソフト

477	冬	LOST PLANET 2(ロスト プラネット 2)	カプコン	価格未定/ACT	300
478	冬	Eat Lead(イートレッド) マット・ハザードの逆襲	ディースリー・パブリッシャー	¥7140/ACT	

2010年1月発売予定のソフト

479	7日	アバター THE GAME	ユービーアイソフト	¥7329／STG	
480	14日	オペレーション フラッシュポイント ドラゴン ライジング	コードマスターズ	¥7140／STG	249
481	14日	バットマン アーカム・アサイラム	スクウェア・エニックス	¥7980／ACT	188
482	21日	萌え萌え2次大戦(略)☆ウルトラデラックス	システムソフト・アルファー	¥7140／SLG	
483	28日	ファイトナイト ラウンド4(英語版)	エレクトロニック・アーツ	¥5040／ACT	
484	28日	エンド オブ エタニティ	セガ	¥7980／RPG	

2010年2月発売予定のソフト

485	10日	セイクリッド2	スパイク	¥7770／RPG	
486	25日	のーふぇいと!～only the power of will～	アルケミスト	価格未定／AVG	

2010年3月発売予定のソフト

487	11日	暁のアマネカと蒼い巨神 -パシアテ文明研究会興亡記-	サイバーフロント	¥6090／AVG	
488	11日	暁のアマネカと蒼い巨神 -パシアテ文明研究会興亡記- 限定版	サイバーフロント	¥8190／AVG	

2010年春発売予定のソフト

489	春	バトルフィールド:バッドカンパニー2	エレクトロニック・アーツ	価格未定／STG	251
490	春	スーパーストリートファイターⅣ	カプコン	価格未定／FTG	
491	春	エスプガルーダⅡ ブラックレーベル	ケイブ	価格未定／STG	
492	春	フロントミッション エボルヴ	スクウェア・エニックス	価格未定／ACT	
493	春	W.L.O.世界恋愛機構	5pb.	価格未定／AVG	
494	春	スプリンターセル コンヴィクション	ユービーアイソフト	価格未定／ACT	

2010年秋発売予定のソフト

495	秋	Halo:Reach	マイクロソフト	価格未定／未定	

2010年発売予定のソフト

496	2010年	アーミー オブ ツー:ザ 40th デイ	エレクトロニック・アーツ	価格未定／STG	
497	2010年	ダンテズ・インフェルノ	エレクトロニック・アーツ	価格未定／ACT	
498	2010年	北斗無双	コーエー	価格未定／ACT	
499	2010年	F1 2010	コードマスターズ	価格未定／RCG	
500	2010年	キャッスルヴァニア ～ロード・オブ・シャドウ～	KONAMI	価格未定／A・AVG	
501	2010年	ニーア ゲシュタルト	スクウェア・エニックス	価格未定／A・RPG	
502	2010年	ストーク	ラッセル	価格未定／SPG	

発売日未定のソフト

503	発売日未定	EA SPORTS グランドスラム テニス	エレクトロニック・アーツ	価格未定／SPG	
504	発売日未定	ネオジオ バトルコロシアム	SNKプレイモア	価格未定／FTG	
505	発売日未定	デッドライジング 2	カプコン	価格未定／ACT	
506	発売日未定	トロイ無双	コーエー	価格未定／ACT	
507	発売日未定	ダークサイダーズ ～審判の時～	KONAMI	価格未定／A・AVG	
508	発売日未定	NINETY-NINE NIGHTS Ⅱ	KONAMI	価格未定／ACT	
509	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定／ACT	
510	発売日未定	ストライクウィッチーズ(仮)	サイバーフロント	価格未定／STG	
511	発売日未定	侍道オンライン(仮)	スパイク	価格未定／未定	
512	発売日未定	デッドオアアライブ コードクロノス(仮)	テクモ	価格未定／未定	
513	発売日未定	Project Progressive	テクモ	価格未定／ACT	
514	発売日未定	The Elder Scrolls Ⅳ: オブリビオン Game of the Year Edition	ベセスダ・ソフトワークス	¥7140／RPG	
515	発売日未定	The Elder Scrolls Ⅳ: シヴァリング・アイルズ 拡張パック	ベセスダ・ソフトワークス	¥3990／RPG	
516	発売日未定	ケツイ ～絆地獄たち～EXTRA	5pb.	¥7140／STG	
517	発売日未定	レイニーウッズ -RAINY WOODS-	マーベラスエンターテイメント	価格未定／A・AVG	
518	発売日未定	アラン ウェイク	マイクロソフト	価格未定／A・AVG	
519	発売日未定	Fable(フェイブル)Ⅲ	マイクロソフト	価格未定／RPG	
520	発売日未定	Borderlands(ボーダーランズ)	マイクロソフト	価格未定／ACT	
521	発売日未定	ライオットアクト2	マイクロソフト	価格未定／ACT	

DSiウェア

11月配信予定のソフト

522	中旬	UNO	ゲームロフト	800DSiポイント／TBL	
523	25日	宇宙をかける少女 シューティング	アイ・ティー・エル	500DSiポイント／STG	
524	25日	カタヌキ	ジー・モード	200DSiポイント／ACT	
525	25日	ポンジャン	タカラトミー	500DSiポイント／TBL	

12月配信予定のソフト

526	12月	アイドル★ナイツ	ゲームロフト	価格未定／SLG	

配信日未定のソフト

527	配信日未定	明鏡国語 楽引辞典	任天堂	価格未定／ETC	

Wiiウェア

11月配信予定のソフト

528	24日	拳闘士	タカラトミー	1000Wiiポイント／ACT	
529	24日	ポンジャン	タカラトミー	1000Wiiポイント／TBL	
530	11月	Out of Garaxy 銀のコーシカ ～松本零士～(6～7話)	サンソフト	200Wiiポイント／ETC	

12月配信予定のソフト

531	15日	逆転裁判 蘇る逆転	カプコン	900Wiiポイント／AVG	266

2009年配信予定のソフト

532	2009年	スペースバブー(仮)	グランプリ	価格未定／未定	
533	2009年	BPM Racing(仮)	トライファースト	価格未定／未定	
534	2009年	白北高校 最速部!	ラックプラス	価格未定／SLG	
535	2009年	殉職刑事!(仮)	ラックプラス	価格未定／A・AVG	

冬配信予定のソフト

536	冬	Out of Garaxy 銀のコーシカ ～松本零士～(8～9話)	サンソフト	200Wiiポイント／ETC	
537	冬	PHALANX(ファランクス)	ズーム	500Wiiポイント／STG	
538	冬	ファンタジックキューブ	ズーム	800Wiiポイント／STG	

2010年1月配信予定のソフト

539	1月	ぼくはプラレール 運転士 新幹線&蒸気機関車	タカラトミー	1000Wiiポイント／未定	

2010年配信予定のソフト

540	2010年	アイアムボクサー(仮)	グランプリ	価格未定／FTG	
541	2010年	アステロイドベルト(仮)	グランプリ	価格未定／未定	
542	2010年	SHOOTANTO ～未来編～	グランプリ	600Wiiポイント／未定	

配信日未定のソフト

543	配信日未定	ネクタリス	ハドソン	価格未定／SLG	
544	配信日未定	エアロ ドラム	ユードー	価格未定／ACT	

PlayStation Network (PSP)

11月配信予定のソフト

545	26日	コーエー定番シリーズ 三國志Ⅵ(ダウンロード版)	コーエー	¥1200／SLG	
546	26日	信長の野望・烈風伝 with パワーアップキット KOEI The Best (ダウンロード版)	コーエー	¥1200／SLG	
547	26日	ぷよぷよ7(ダウンロード版)	セガ	¥4500／PZG	
548	26日	プリニー ～オレが主人公でイイんスか?～ The Best Price (ダウンロード版)	日本一ソフトウェア	¥1500／ACT	
549	11月	R-TYPE TACTICS Ⅱ -Operation BITTER CHOCOLATE- (ダウンロード版)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥3800／SLG	

12月配信予定のソフト

550	3日	ファンタシースターポータブル2 (ダウンロード版)	セガ	¥4500／RPG	241・294
551	3日	リトルビッグプラネット ポータブル (ダウンロード版)	SCE	¥2800／ACT	
552	10日	BLEACH～ソウル・カーニバル2～ (ダウンロード版)	SCE	¥3800／ACT	
553	17日	想い出にかわる君 ～メモリーズオフ～ (ダウンロード版)	5pb.	¥2940／AVG	
554	17日	メモリーズオフ (ダウンロード版)	5pb.	¥2940／AVG	
555	17日	メモリーズオフ 2nd (ダウンロード版)	5pb.	¥2940／AVG	
556	17日	メモリーズオフ ～それから～ (ダウンロード版)	5pb.	¥2940／AVG	
557	17日	メモリーズオフ#5 とぎれたフィルム (ダウンロード版)	5pb.	¥2940／AVG	
558	24日	ダライアスバースト (ダウンロード版)	タイトー	¥4000／STG	
559	24日	るぷぷキューブ ルプ★さらだ ぽ～たぶる …またたび (ダウンロード版)	ディンプル	¥3990／PZG	

冬配信予定のソフト

560	冬	みんなのテニス ポータブル (ダウンロード版)	SCE	¥3800／SPG	

1月配信予定のソフト

561	21日	本気で学ぶ LECで合格る 日商簿記3級 ポータブル (ダウンロード版)	スクウェア・エニックス	¥3800／ETC	
562	21日	本気で学ぶ LECで合格る 宅地建物取引主任者 ポータブル (ダウンロード版)	スクウェア・エニックス	¥4800／ETC	
563	21日	戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校 (ダウンロード版)	セガ	¥5400／S・RPG	251

2月配信予定のソフト

564	11日	SOCOM: U.S. Navy SEALs Portable (ダウンロード版)	SCE	¥3800／ACT	
565	25日	ブレイブルー ポータブル (ダウンロード版)	アークシステムワークス	¥4500／FTG	

配信日未定のソフト

566	配信日未定	グラビティ・クラッシュ	SCE	価格未定／STG	
567	配信日未定	ぽっちゃり☆プリンセス	SCE	価格未定／SLG	
568	配信日未定	勇者のくせになまいきだ:3D (ダウンロード版)	SCE	価格未定／S・RPG	

PlayStation Network (PS3)

11月配信予定のソフト

569	11月	ネクタリス	ハドソン	¥1000／SLG	

秋配信予定のソフト

570	秋	Wizardry 囚われし魂の迷宮	アクワイア	価格未定／RPG	
571	秋	レイストーム HD	タイトー	¥1500／STG	

12月配信予定のソフト

572	24日	PixelJunk シューター	キュー・ゲームス	¥1200／STG	

冬配信予定のソフト

573	冬	グラビティ・クラッシュ	SCE	価格未定／STG	
574	冬	ハスラーキング	SCE	価格未定／ETC	

配信日未定のソフト

575	配信日未定	オーナーズチョイス	ゲームリパブリック	価格未定／TBL	
576	配信日未定	シャドウハンターズ	ゲームリパブリック	価格未定／TBL	
577	配信日未定	トリックorトリート	ゲームリパブリック	価格未定／TBL	
578	配信日未定	The Elder Scrolls Ⅳ: シヴァリング・アイルズ 拡張パック (ダウンロード版)	ベセスダ・ソフトワークス	¥3780／RPG	

Xbox LIVE アーケード

秋配信予定のソフト

579	秋	レイストームHD	タイトー	1200マイクロソフトポイント／STG	

2010年1月配信予定のソフト

580	1月	Bomberman Live: Battlefest	ハドソン	800マイクロソフトポイント／ACT	

2010年配信予定のソフト

581	2010年	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002 アンリミテッドマッチ	SNKプレイモア	価格未定／FTG	

配信日未定のソフト

582	配信日未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ スカイステージ(仮)	SNKプレイモア	価格未定／STG	
583	配信日未定	0 day Attack on Earth	スクウェア・エニックス	価格未定／STG	
584	配信日未定	DEATH BY CUBE	スクウェア・エニックス	価格未定／ACT	
585	配信日未定	ダイナーダッシュ	ハドソン	800マイクロソフトポイント／ACT	
586	配信日未定	The Elder Scrolls Ⅳ: シヴァリング・アイルズ 拡張パック	ベセスダ・ソフトワークス	2400マイクロソフトポイント／RPG	
587	配信日未定	フォールアウト3追加コンテンツ Point Lookout	ベセスダ・ソフトワークス	800マイクロソフトポイント／RPG	

巨大AKに迫る！ボス解析特集

G級AK図鑑

An Illustrated Guide to Akrid of Category "G".

LOST PLANET 2

現在判明している本作の超大型ＡＫをまとめて公開。貴重なプロデューサーインタビューの第２回もお届けしよう！

電撃を放つ両生類型ＡＫ

ゴディアント

Gordiant

■ Appearance : Episode 1

■ Habitat : Marsh

■ Peculiarity : Lightning Attack

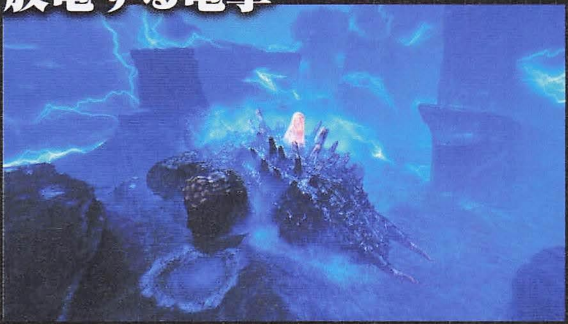


攻撃パターン Attack Pattern

オオサンショウウオを連想させる姿をしたゴディアント。そのイメージから動きが遅いように思えるが、速く動くこともできる。突進しながらの踏みつけ攻撃を避けるのは難しく、距離を置いて戦うことになるだろう。ほかにも体を使った以下のような攻撃をする。

広範囲へ放電する電撃

▼体内に大きな発電器官を持っているらしく、数百メートル四方へ高圧電流を放つことができる。この攻撃を食らったら、ひとたまりもない。



伸縮自在の舌を使った打撃

▼口内には、カメレオンのように伸びる舌が収まっている。ムチのように打ってくるほか、雪賊を絡め取って飲み込んでしまうことも。



棘の付いた尻尾による殴打

▼尻尾には棘が隠されている。棘が出た状態はまるでスパイク付きの棍棒。これを叩きつけられてはＶＳも無傷ではすまない。



環境変化に驚異的なスピードで順応しようとするAK 暴走ともいえる進化の行き先は?

本作は、地球から離れた惑星・EDN-3rdが物語の舞台となる。人類が新天地を求めて入植した星だが、その環境は劣悪だった。生き物が瞬時に凍るような極寒の気候であったために、人類は活動の際、生命維持装置の携帯を強いられていた。ところが近年、この惑星にかつてない大きな異変が起こった。気候の温暖化である。この気候変動は、人類に住みよい環境をもたらし、生命維持装置の呪縛から解放、本来の目的であった惑星の開拓は加速度的に進んでいた。しかし、同時に、この星の原住生物・エイクリッド(AK)にも大きな影響を与えていた。それが新たな環境へ適応するための驚異的な進化と、巨大化だ。

LOST PLANET 2(ロスト プラネット 2)			
発売日未定		価格未定	
PS3	ジャンル	STG(アクションシューティング)	ACT
	メーカー	カプコン	SF
	備考	プレイ人数:未定/オンライン対応	協力
今冬発売予定		価格未定	
Xbox 360	ジャンル	STG(アクションシューティング)	ACT
	メーカー	カプコン	SF
	備考	プレイ人数:未定/オンライン対応	協力



弱点 Weak Point

中型、大型AKの弱点は共通している。それは、体のどこかにあるオレンジ色に光る部位だ。オレンジは体内に宿したサーマルエナジーの色。光っている部分は体の皮が薄いのか、サーマルエナジーが透けて見える。ここを集中的に狙えばいい。

オレンジ色の膝が目印

▼6本の脚の膝がゴディアントの弱点。部位が多いうえに、前後左右からも狙えるので、破壊はそれほど難しくない。



体内にもコアが!

▼背中に生えたオレンジ色のツノも弱点。これとつながっているのが体内にあるコアだ。飲み込まれた場合はここを狙おう。



PRODUCER 竹内潤氏インタビュー 1



PROFILE
株式会社カプコン開発統括本部CS開発統括編成部長。すでに『ロストプラネット2』の開発は、折り返し地点を越えているそうだ。最近は対戦のバランス調整などをしているとのこと。

東京ゲームショウ出展の反響について

——TGSで対戦と協力プレイのデモを出展されていました。ユーザーさんの反響はどうでしたか?

竹内潤氏(以下、敬称略):はい。おおむね好感触で、多くの感想や要望をお寄せいただきました。

——さしつかえない範囲で、要望の内容を教えてください。

竹内:たとえば、PS3版は途中で読み込みが入るのが気になるといったご意見がありました。これは全エリアシームレスにしていこうということで、開発しております。あとは、ゴディアント戦でよかったといっていただけた点をほかのボス戦にも生かせるようにしたいと思っています。

——熟練者と、初心者と思われる方では操作している感じも違いましたね。

竹内:はい。体験版であるのもそうですが、Xbox 360とPS3のユーザーさんの間でも差がありますね。熟練者が慣れている操作でも初心者の方には難しいということがありますので、ゲーム中で、もう少しうまくガイドできないかと考えています。海外の方は熟練者が多いので、みなさんスイスイ遊ばれていましたよ(笑)。ただ、協力プレイに対しては少し違ってました。日本のユーザーさんだったら『モンハン』のようなタイトルで経験済みだと思うんですが、海外の方は大人数で一斉に行うチームバトルのようなものが中心なんです。そのため4人の協力プレイというのは新鮮で、なおかつそれを生かしたアイデアが盛り込まれているということで、高く評価していただきました。

弱点
Weak Point

中型以上のＡＫはオレンジ色に光る部位が弱点。これはゴディアントのところでも触れたように基本事項だ。しかし、なかには、弱点を分厚い皮膚や殻のようなもので覆っているＡＫもいる。殻に覆われた弱点は見分けがつきにくい。しかし探るためのヒントはある。たとえば前作ではＡＫ・クラッティスの弱点は腕と尻尾であった。クラッティスが巨大化した変異種・ゴアクラッティスは弱点が殻で覆われていたが、弱点はクラッティスと同じだった。今回公開された「エイクリッドＸ」はクラッティスに似ているようにも思えるが、どうも違う。弱点は右腕にしかないようだが……。

列車砲を使えば…

▶弱点が見あたらないなら中から攻撃！　ということで列車砲のゼロ距離射撃なら頭を吹き飛ばせるようだ。





右前脚は破壊可能

▶赤く光る腕と頭部。よく見ると頭部はイラストと形が違う。じつはこの頭部は再生されたもの。

「X」の名を持つ未知なるAK

攻撃パターン
Attack Pattern

今回公開した３体の巨大ＡＫのなかで、最も攻撃的でなおかつ攻撃パターンが多いのが「エイクリッドＸ」だ。体を使った直接的な攻撃だけではなく、炎を中心とした攻撃に、プレイヤーは苦しめられることになるだろう。しかも、このＡＫには羽があり、この巨体で身軽に飛ぶことができる。攻撃の対処だけでも手を焼きそうなのに、動きに翻弄されるとなると、犠牲者の数はさらに増えてしまいそうだ。幸いこのステージには強力な兵器・列車砲があるようなので、これを活用できれば勝機をつかむことができるかもしれないが……。

太く長い腕による強烈ななぎ払い

▶大小無数の棘を生やした太い腕で鎌のように周囲をなぎ払う攻撃。リーチが長いため、懐に入って戦っているときに繰り出されると、とっさに回避するのは難しそうだ。写真では腕の先が燃えているようなので、炎を噴出しながら攻撃してくるのかもしれない。





付近の障害物を利用した投擲

◀前作に登場したＡＫも含め、全ＡＫのなかで初めて、周囲の障害物を投げつけてくる攻撃が確認された。飛び道具として物を利用するということは、道具を使うゴリラのように、知能が少なからずあるようにも思えるが、詳細はいまだ不明のままだ。

周囲を焼き尽くす灼熱のブレス

▶まるで巨大なドラゴンを思わせるような大火力のブレスを吐くエイクリッドX。このエネルギーの源は間違いなくサーマルエナジーであろう。温暖化で、体温の調整に使っていたサーマルエナジーが余剰エネルギーとなり、こういった形で噴出しているのかもしれない。





誘導性能を持つ爆発性の火炎弾

◀右前脚から放たれる火炎弾。同時に複数発が発射され、仕組みは不明だが敵を誘導する性質があるようだ。さらに、着弾時には爆発を起こすため、うまく避けられても安心はできない。ブレス攻撃といい、エイクリッドXは遠近ともに隙のない攻撃方法を有している。

エイクリッドX
Akrid X



■ Appearance : Episode 2
■ Habitat : Unknown
■ Peculiarity : Fire Breath

PRODUCER
竹内潤氏インタビュー2

新要素の「武器セット」と「服装のカスタマイズ」について

――TGSで武器セットの情報も発表されてましたが、簡単にご説明いただいてよろしいですか？

竹内：はい。調整中なので、まだ決定事項ではないのですが、今回は、ショットガンだけでも、何種類も登場するんです。前作でショットガンといえば1種類しかなかったですし、スナイパーライフルでも実弾系か光学系かという違いがあるだけでした。今回は1つの武器でも違う特性を持ったものが豊富に用意されています。なので、ショットガンを拾った場合、それがどんな特性のショットガンなのかをセットしておけます。そうすることで自分のプレイスタイルをある程度変えることができるんですね。これはほかの銃器やグレネードなども同様です。

――ショットガンだとどんな違いがあるのでしょうか？

竹内：たとえば、散弾の範囲や射程距離の違いですね。攻撃範囲は広いけど、遠距離の敵に対する攻撃力は落ちるとか、その逆というパターンもあります。

――セットできるのは銃とグレネードと盾ですか？

竹内：はい。盾も含むサポート系ですね。味方の攻撃力や防御力をアップさせるインジェクションガンもサポート系でセットできます。ほかにもいろいろご用意しているんですが、サポートは特に多いですね。

――「サポート」を重視されているのでしょうか？

竹内：はい。サポートは『2』のゲーム性を如実に表す要素になっています。協力がキーになっていますので、攻略がそれぞれ違ってくると思いますよ。仲間によって攻略法が大きく変わると思うんですね。このステージはこんな装備の仲間がいるといいとか。ゲームシステムでも、いいプレイができた場合はなんらかの方法で還元するようにしてあります。ただ大量にスコアを獲得できればいい、というシステムにはなっていないです。

――仲間を助けるといいことがあったりするんですね。

竹内：はい。オンラインプレイでもそういう要素は盛り込んでいます。戦いは苦手でも、敵の目を盗んでデータポストを上げるのがうまい、という方もいると思うんですが、そういう方も評価されるシステムになっています。これはXbox 360の実績やPS3のトロフィー、キャラクターのポイントなどに直結しますよ。

――たとえば、データポスト上げが得意な人は、それを続けるとスキルが身についたりするんでしょうか？

竹内：スキルではないんですが、変化が起こります。開発では“通り名”と呼んでいまして、ゲーム中の行動を反映した名前がつきます。グレネードで自爆ばかりしている人は“自爆王”といった具合ですね。カッコイイものから情けないものまで現在でも数百種類以上あります。

――おぉー!?　ところで、なぜこの要素を入れようと思われたんでしょうか？

竹内：実は前作のオンラインプレイでは、ボイスチャットで自分の役割を言う方が多いんです。自分があまりうまくないと思ってらっしゃる方は、いわゆる「死亡フラグが立つセリフ」を言ったりするんです。「オレ田舎に帰ったら結婚するんだ」とか（笑）。ただ、日本はシャイな方が多いので、ボイスチャットの代わりになる機能を盛り込めないかと考えました。またその通り名をみんなが見たときに話題になるようなしかけ作りですね。

――ダウンロードコンテンツで通り名が購入できたりしませんか？（笑）

竹内：買えると身分の詐称が起こるので（笑）。販売はできませんが、カプコンファンでいてくれる方はわかるような仕組みとか、ちょっとした遊びを入れています。

――服装もカスタマイズできますが、体のパーツごとに変えられるのでしょうか？

竹内：はい。体、脚、頭、バックパックの4つのパーツに関しては、まるごと換えられます。女性のパーツと男性のパーツを組み合わせるというようなこともできますし、体の太さを変えることもできます。このへんは逆に制限しないほうがユーザーさんにいろいろ試していただけるかなと思っています。まだ未定ですが、ダウンロードコンテンツでの提供も考えています。



弱点
Weak Point

巨大なダンゴムシ、あるいはイモムシを連想させる「アカメ」。前作をプレイした人なら、主人公が、殺された父の仇として追い求めていた巨大ＡＫ・ミドリメを思い起こすことだろう。しかし、ミドリメと決定的に違うのは、その大きさ。カテゴリーＧどころか、Ｈ……!?　Ｉ……？　Ｊ？　といってもいいぐらいの巨大さ。当然生身で立ち向かっても敵わないのは容易に想像できる。そこで登場するのが列車砲だ。誰が製造したのかはわからないが、ここではＡＫの撃退に使われている。この機動力、攻撃力なら、アカメと対等に戦うこともできるだろう。ほかにも、列車砲には強力なバルカン砲が搭載されているほか、飛行型のバイタルスーツ（ＶＳ＝対ＡＫ用に開発された兵器）が積まれている。これらもうまく活用できれば戦いはさらに有利になるだろう。

開いた口の中

◀遠近感が狂うほど大きい体。この巨体で噛まれては列車砲でも無事ではすまない。開いた口の中に砲撃あるのみ。



側面に並ぶ"赤い目"

▶ミドリメ、アカメと呼称される理由は、このコアの色。アカメはコアの大きさも巨大。砲撃で十分狙える大きさだ。

熱砂の海を回遊する



- Appearance : Episode 3
- Habitat : Desert
- Peculiarity : Bite

PRODUCER 竹内潤氏インタビュー3

AKと世界観について

──『2』のAKで重視した点はなんですか？
竹内：初見でどれだけインパクトを与えられるかですね。見た目だけではなくて倒す過程も含めて大事にしようと。たとえばゴディアントは最初は小さくて前作のクイーンぐらい（編注：ゴディアントの約1/4）だったんです。でも、なんかインパクトが足らないということで、大きくしていったんですが、気がつくとあの大きさに……。
──では、最初から体内に入れるわけじゃなかったと。
竹内：はい。そこまで大きくなかったですし、「大きくしたから入りたい！」「乗りたい！」みたいな社内の要望に向き合っていくなかで、決まっていったんです。
──次に、エイクリッドXですが、種の名称を冠しているのには何かヒミツが……？
竹内：いろいろあるのですが、お話できる範囲ですと、もちろん正体がわかっていないという意味での“X”でもあります。物語のキーになってくるAKですね。
──このAKは攻撃方法が多彩ですね。
竹内：多彩というより環境適応能力が高い感じですね。『2』はAK全体の環境適応力が上がってきている点を描きたいという話をしています。体の一部が破壊されたり潰されたら終わりということにはしたくないと。例えばクラッティスは昆虫をベースに考えていて、昆虫同様に脚が1本なくなっても動きまわれるようにしようと言っていました。
──巨大AKを作る際に怪獣映画を意識されましたか？
竹内：しましたね。ゴディアントが水中から登場するときに、奥のほうでピカピカ光るんです。これは「ウルトラマン」に登場するベムラーの登場シーンをイメージしているんですよ。
──それはわかりませんでした（笑）。でも、そう考えると、ゴディアントのBGMは怪獣映画っぽいですね。
竹内：はい。最初は伊福部昭（いふくべあきら）さん作曲の「ゴジラ」のテーマ曲みたいなのがいいねと言っていたんですが、映画「クローバーフィールド」のエンディング曲が、伊福部さんの曲の雰囲気に似ていたので、今やるとあの映画に似そうでやめました。ただマーチっぽい曲が使いたかったので、ああいう曲にしています。
──列車砲の側面や街の看板に、漢字のような文字が書いてあるのですが、これはなんでしょうか？
竹内：『2』は“世界”を意識した作りにしたかったんですね。同じ街でも都市部や砂漠などでそれぞれ雰囲気を変えたかったんです。それもあって、今回はオリジナルデザインで賊ごとの文化圏の違いを表しています。あの文字もちゃんと設定があるんですよ。
──文字に対応した日本語があるということですか？
竹内：はい。五十音対応で読めるようになっています。「マクロス」のゼントラーディ文字のように（笑）。
──なんでしょうこのこだわりは（笑）。
竹内：TGSのスタッフTシャツに賊の絵とこの文字が書いてあって、ちゃんと賊の名前になっていたんですよ。
──うわー。誰にもわからない（笑）。せっかく考えたのにもったいないじゃないですか（笑）。
竹内：昔、ゼントラーディ・タイプライターというおもちゃがあって、「ボトムズ」もギルガメス文字で同じようなことをやっていたんで、やってみたいなぁって（笑）。
──この文字が載った下敷きとかフロクで作りたいですね。子供の頃に50音を覚えるために使ったようなの（笑）。
竹内：いいですね！

超弩級AK

Red Eye アカメ



攻撃パターン Attack Pattern

ゴディアント、エイクリッドXと比較すると、アカメの攻撃パターンは単純な部類に入る。しかし、体が大きいだけに、近接時のカミツキによるダメージや、大きさからくる心理的威圧感は並大抵ではない。これは3体のAKのなかでもダントツだろう。前作のミドリメは高速の体当たりにより、VSごとカベまで押し返し、大ダメージを与えてきた。それより何倍も大きなアカメに体当たりでもされれば、頑丈な列車砲もひとたまりもないだろう。大口径砲を使い、列車が破壊される前に倒すしかない。



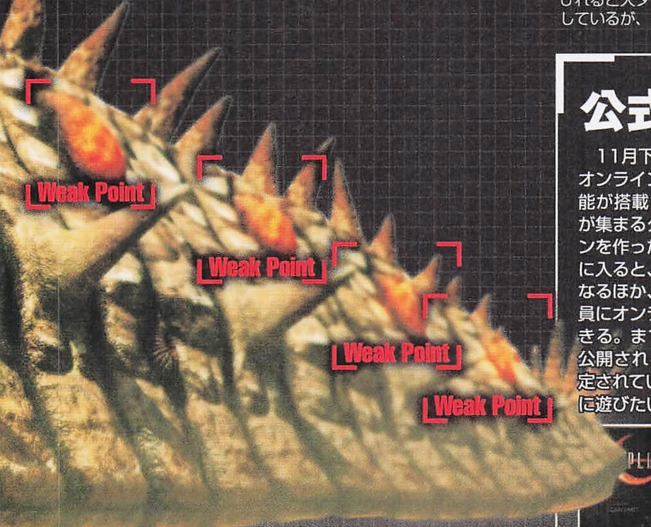
列車を丸飲みする大顎

◀列車砲に連結されていた後部車両は、後ろから突然現れたアカメによって食いちぎられ、飲み込まれてしまった。このカミツキ攻撃はしばしば列車砲にも行われ、飲み込まれないまでも車両に大きなダメージを与える。



火炎弾と小型AKが飛来

▶アカメは3足歩行の小型AKを送り込んでくるほか、火炎弾を放ってくる。弾の動きは遅いものの、破壊力があるので撃ち落としそびれると大ダメージを受けてしまう。写真では列車砲に火災が発生しているが、ダメージが蓄積している証拠だ。



公式サイトにクラン作成機能を追加!

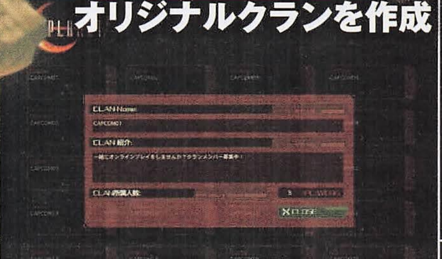
11月下旬から『ロスト プラネット 2』の公式サイトに、オンラインプレイをより快適に楽しむためのクラン作成機能が搭載される。“クラン”とは、簡単に言うなら、仲間が集まるグループのこと。このページ上では、自分でクランを作ったり、仲間のクランに入ることができる。クランに入ると、仲間のプロフィールを見ることができるようになるほか、メーリング機能を使って、同じクランの仲間全員にオンラインプレイ大会の日時などを知らせることができる。まずはXbox 360ユーザー向けのサービスとして公開されるが、PS3ユーザー向けのサービスも開始が予定されている。新たな仲間との出会いや、仲間同士で気軽に遊びたいときなどに、うまく使いこなそう。

仲間との連絡に使える!



▲クランの名前やクランに対する紹介文、リーダーの名前などが確認できる。クラン名の検索もできるので、目的のクランを探すのも簡単。

オリジナルクランを作成



◀クランを利用する最大のメリットはオンライン対戦がスムーズに開催できる点にある。仲間に連絡をとってスケジュール調整をする手間を考えると、この機能はありがたい。

11月下旬オープン!



表紙タイトル
テイルズ オブ グレイセス　©いのまたむつみ ©2009 NBGI

電撃ゲームス Vol.3

デンゲキニンテンドーDS　1月号増刊
2010年1月1日発行
第10巻 第1号 通巻152号

発行人	渡部雅人
編集人	江口聡
発行所	株式会社アスキー・メディアワークス 〒160-8326　東京都新宿区西新宿4-34-7 TEL 03-6866-7509（編集） TEL 03-6866-7500（広告）
発売元	株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3 TEL 03-3238-8528（営業）
印刷所	図書印刷株式会社
DTP	東海創芸／明昌堂／WAN／山猫／エストール
表紙・ロゴデザイン	K Plus artworks（小林博明）

STAFF

■電撃ゲームメディア総編集長　江口聡
■編集長　千木良章
■副編集長　野村一真／後藤勇／本多昇
■編集　宮下雅史／飯塚岳史／中村需志／多田羅洋平／荒木賢一朗／石丸裕貴／染谷行人／田中雅邦／谷口一茂／古川朋久／松崎豊／森川哲也／飯塚幸正／大野英士／片山和哉／西條一法／染谷広人／高橋智也／羽岡義晴／前川晋／松本亮（うどん企画）／宮田公彦／三輪邦宏／三輪玲子／吉成綾子／渡辺諭／渡部秀
■ライター　安部理一郎／井口淳也／石橋加奈子／伊藤裕章／今江和輝／入江康／内田幸二／梅坪洋全／梅津康宏／遠藤沙記／小沼崇／鏡陽光／柏又和宏／加藤絢子／加藤雅士／加藤美菜子／苅谷大明／川上雄太／川地誠／紀川治彦／キュービスト／河野勉／小嶋勝之／斉藤尚志／櫻井慎太郎／佐々木洋介／佐々木怜佳／佐藤智也／佐藤光伸／澤田五郎／城イドム／鈴木拓馬／鈴木祐子／高田怜／高橋克彰／高橋章輔／高見沢有志／田栗勇人／田島勝／男色ディーノ／津々良圭／戸塚伎一／中川大明／中川裕子／中鉢貴之／中村泰宏／奈良茉莉花／成毛篤志／長谷川暢俊／波田哲也／東芦谷恵／平出武志／藤井幹順／本田圭／松下彩／松下忠嗣／箕口佳奈／三井一穂／宮崎洋平／村田健太郎／本内新太郎／山下和幸／山村龍／芳野裕生／Logic Gate／渡辺隆行／倉西誠一
■編集補助　保坂真優美／森田留衣／黒田鷹士
■デザイン　蛇川貴子／杏珠（studio H.M）／安藤尊子／WAN／エイティ／風間芳子／川又紀子／グラフィオ／クリエイティブデザイン羽沢組／コマツヒロノリ／斉藤和代／シンプリィ／瀬川真由美／タイプビー／高橋デザイン事務所／角田啓介／東海創芸／ニイナナニイゴオ／バナナグローブスタジオ／マイクロフィッシュ／満富優子／明昌堂／山猫／リーフ
■カメラマン　小木野洋也／外崎久雄／林久平／藤田晃史／尹哲郎

おたよりの宛先
〒160-8326　(株)アスキー・メディアワークス　電撃ゲームス編集部　○○○○係
※お寄せいただいたお客様の個人情報の取り扱いについては欄外をご確認ください。
※ゲームの内容やウラワザ等に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

インターネットもチェック!!

電撃ゲームス編集部ブログ

電撃ゲームス編集部＋前・電撃PlayStation編集長の倉西がつづるブログが絶賛更新中。本誌の千木良編集長の寝姿をはじめ、編集部の校了中の様子も画像や動画でアップされたりするので、気になる人も気にならない人もまずはアクセス！

http://dengeki.tol-blog.com/

電撃オンライン

平日毎日更新の大充実ゲーム情報サイト！　最速の全機種対応ニュースはもちろん、特集記事やレビューなど、注目コンテンツが満載！　電撃ゲームスのWebアンケート（P.224参照）も電撃オンライン上で募集していくので、そちらもお見逃しなく！

http://news.dengeki.com/

電撃ゲームス フリー編集者&ライター募集

電撃ゲームスでは、よりよい誌面作りのため、一緒に雑誌を作ってくれるフリースタッフを募集しています。応募される方は、①履歴書（編集、ライターのどちらを希望するか明記）、②ゲーム紹介文（800字程度。経験者の方は自分がかかわった記事のコピーでも可）、③自己紹介文（ゲームへの思い入れや得意なゲームなど）を書いて、上記の宛先の「電撃ゲームス編集部　スタッフ募集」係まで送ってください。

●募集職種
・フリー編集者：ゲーム関連記事の企画、編集を行うお仕事です
・フリーライター：ゲームをプレイし、記事を書くお仕事です

●報酬
・能力・経験に応じた当社規定の原稿料をお支払いいたします

●応募資格
・18歳以上（学生不可。経験不問。経験者優遇）
・編集部（東京・新宿）まで1時間程度で通える方で、常時弊社での作業が可能な方

●面接について
・書類による選考を通過した方のみ、1カ月以内に面接の日時をご連絡いたします。消印日より1カ月経過しても連絡のない場合は、不採用とお考えください
※応募書類は返却いたしませんのでご了承ください
※応募者の個人情報は、今回の採用募集以外の目的には一切使用いたしません
※電話などでの合否のお問い合わせにはお答えできません

巻末企画　頭文字「う」のゲームの思い出　編集部が語る

■ヴォルガードⅡ（FC・1985年・デービーソフト）※1
弾が8方向に飛ぶ武器を装備するとBGMが変わるんですが、攻略本にそのBGMの歌詞が載っていました。「8方向、8方向、2号機ついたら6方向」。公式設定なのかいまだに謎。（まっつ）

■ヴォルガードⅡ（FC・1985年・デービーソフト）※1
中学の下校途中、寄り道した友達の家で、おもしろさのあまり延々と（1人で）プレイしまくり、夕飯までご馳走になってしまった思い出のソフト。正直、スマンかった！　（団長）

■ウィザードリィ（FC・1987年・アスキー）
ずぼらな自分が唯一、マップを自力で作ったRPG。侍を初期で作るため、何度もキャラメイクし直したり。石化、灰化、ロスト、善、悪…用語にもロマンがありましたね。（じゅし）

■ウルティマ ～恐怖のエクソダス～（FC・1987年・ポニーキャニオン）
僕が幼稚園児の頃に「ドラクエ買ったからウチこいよ！」とふれまわった友達の家にあったソフト。幼心にも『DQ』に日高のり子はいないだろと思っていたが黙っていた。（アラケン）

■ウルティマ ～恐怖のエクソダス～（FC・1987年・ポニーキャニオン）
まだ子供だったので話の内容は忘れたけど、当時遊びまくったRPG。曲がやたらよくて、日高のり子が歌った本作のイメージ曲が、人生で初めて買ったレコードだったり。（KK@）

■ヴォルフィード（PCエンジン・1989年・タイトー）
いわゆる陣取りゲームなんですけど、自機を移動させるとラインが伸びて、そのラインで囲ったところが自分の陣地になる。このシステムを使ったエロゲーがあったような。（男塾先輩）

■ウルフヘッドの誕生（ゲームブック・1989年・東京創元社）
「ネバーランドのリンゴ」でおなじみの（そうでもないか）林友彦著のゲームブック。後編となる「ウルフヘッドの逆襲」とセットで、ダイス片手に夢中で楽しみました。（TTR）

■ウィングウォー（AC・1994年・セガ）
稼動当時、セガのマイナーな大型筐体を続々と入荷していた上野セガパセラは神。これが移植されると聞いてスーパー32Xを買ったが、結局出なかった。XBLAで出してくれ。（雅）

■ウインターオリンピック（GG・1994年・セガ）
記憶がありません。おぼろげにキャラクターのグラフィックは浮かんでいるのですが。同じくゲームギアの『ウィンブルドン』も同様で、芝の緑とおぼろげなキャラしか……。（倉西）

■ヴァンパイアハンター（AC・1995年・カプコン）
対戦で3ケタ連勝した数少ない格ゲー。熱くなって連コインする人が多かったけど、そういう人ってまず勝てない気がする。とか言っておきながら自分も経験あるけどねw　（谷口）

■ウィザーズハーモニー（SS&PS・1995年・アークシステムワークス）
魔法学園を舞台にした育成SLG＋AVG。女子率は高いけど男性もいて、恋愛だけじゃなく友情も深められるのが新鮮だったんですよ。声は……味があって好きでしたよ、うん。（そみん）

■ヴァンパイアハンター（SS・1996年・カプコン）
AC版もやり込んだけどSS版をチョイス。徹夜して対戦しまくったのはいい思い出。個人的にFTGの2DはSS、3DはPSと、購入の指針になった歴史的作品です。（編集O）

■ウィザードリィ 外伝Ⅳ 胎魔の鼓動（SFC・1996年・アスキー）
本家『Wiz』も好きですが、印象深いのはこの作品。和風の世界に驚いたら、ラスボス撃破後にリルガミンが舞台になって2度驚いた！　Dragon's Caveのマゾさもステキ。（おしょう）

■ウエーブレース64（N64・1996年・任天堂）
N64初期に買った水上RCG。のちに登場した振動パック対応版で、広末涼子が「しびれる～！」と宣伝していた。半年前、引越しでその広告紙を発掘。「初々しいな…」と思った。（石丸）

■ウルティマオンライン（PC・1997年・エレクトロニック・アーツ）
3年くらいプレイ。当時はまだダイヤルアップだったので、休日昼間のプレイは時間との戦いでした。ユーの近くの森で2時間迷って、電話代400円が飛んだときは泣いた。(megane)

■ウンジャマ・ラミー（PS・1999年・SCE）
会議での発言「うん、じゃ、まぁ、ラミー」がタイトルの由来だという噂のリズムアクション。アドリブをバンバン入れられて楽しかったなぁ。唯一クリアした音ゲーかも。（宮下）

■ヴァルキリープロファイル2 ―シルメリア―（PS2・2006年・スクウェア・エニックス）
編集部員のTTRの仕切りで、このゲームの攻略本を作ったのが思い出。すごく大変で（TTRのほうが大変だったはずだが）、何日も泊まり込んだ結果、なぜか太って今にいたる。（野村）

※1：正式タイトルは『高機動戦闘メカ ヴォルガードⅡ』ですが、思い出コラムのためそのまま掲載しています。

次号は『ファイナルファンタジーXIII』徹底ガイド&年末年始の整理整頓特集！

次号の電撃ゲームスは、ついに発売を迎える『FFXIII』を大特集！　ソフト発売当日の号だからこそできる、詳細なシステム解説をお届けします。また、年末の大掃除に向けた、賢い整理整頓方法もガイド。増えすぎたハードやソフトのスッキリ収納術を伝授します！

電撃ゲームス Vol.4
12月17日(木)発売予定!!
※次号の発売日、予告の内容は変更になる可能性があります。


PlayStation Portable
エクスタシー
美女で斬り刻む、快感──。
SIMPLE2500シリーズ Portable!! ポータブル Vol.13
THE 悪魔ハンターズ エクソシスター
12月23日(水)発売予定 希望小売価格 2,625円(税込)
CERO B 12才以上対象
ULJS-00265(JPN) JANコード:45-27823-99594-9
エクソシスター
聖女部隊の一員となり悪魔を掃討せよ!
キャラクターと武器を使い分け、ミッションを
攻略!ネットワークで4人協力プレイも可能だ!
個性的な美女達を使い分け、世にあふれ出た悪魔を狩れ!爽快な空中コンボで敵を粉砕。様々な武器やコスチュームをゲットし、君だけのキャラクターと戦術をカスタマイズしよう。ミッションに行き詰まってしまった時は協力プレイ。最大4人の同時プレイは聖女部隊の力を最大限に発揮させるのだ!
SIMPLE2500シリーズ Portable!! ポータブル
D3PUBLISHER
株式会社ディースリー・パブリッシャー
http://www.d3p.co.jp/
〒150-0043 東京都渋谷区道玄坂1丁目9番5号 渋谷スクエアA2F
[ユーザーサポートサービス]ご質問に24時間無休で対応 ── [受付電話]東京:03-5428-3458/名古屋:052-774-0638
※ゲームの攻略、裏技等に関するご質問にはお答えできませんので予めご了承ください。
"PS"および"PlayStation"および"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。©2009 TAMSOFT ©2009 D3 PUBLISHER



電撃ゲームス Vol.3

デンゲキニンテンドーDS 1月号増刊
発行人:渡部雅人　編集人:江口 聡　2001年6月12日第三種郵便物認可 2010年1月1日発行 第10巻 第1号 通巻152号
発行:アスキー・メディアワークス 〒160-8326 東京都新宿区西新宿4-34-7 TEL.03-6866-7509(編集)
発売:角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03-3238-8528(営業)

A SCII MEDIA WORKS

定価650円
本体619円

印刷／図書印刷株式会社
Printed in Japan

雑誌 16536-01
Ⓛ-2010/1/19

4910165360108
00619

電撃ゲームス Vol.3 付録『ラブプラス』特製ブックマーク【表面】

▼ミシン目にそって切り離し、裏面に示しているとおり本体の切り取り線（点線）をハサミなどで切ってご利用ください。

電撃ゲームス Vol.3 付録『テイルズ オブ グレイセス』特製ブックマーク【表面】

▼ミシン目にそって切り離し、裏面に示しているとおり本体の切り取り線（点線）をハサミなどで切ってご利用ください。









電撃ゲームス Vol.3 付録『テイルズ オブ グレイセス』特製ブックマーク【裏面】

▼ミシン目にそって切り離し、しおり本体の切り取り線（点線）をハサミなどで切ってご利用ください。





電撃ゲームス Vol.3 付録『ラブプラス』特製ブックマーク【裏面】

▼ミシン目にそって切り離し、しおり本体の切り取り線（点線）をハサミなどで切ってご利用ください。





郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を
貼ってください

160-8326

(株)アスキー・メディアワークス

電撃ゲームス編集部

Vol.3「プレゼント」係行

本誌に関するご意見・ご感想を、ご自由にお書きください。

●差出人

住所 〒 都道府県

フリガナ 氏名	年齢 歳	電話番号 (　　)

電子メールアドレス

※ご記入いただいたお客様の個人情報は、お申し込みの商品やプレゼント発送に利用するほか、当社の商品やサービス等のご案内などに利用させていただく場合がございます。また、個人を識別できない形で統計処理したうえで、当社の商品企画やサービス向上に役立てるほか、第三者に提供することがあります。

● 黒の筆記用具ではっきり
書いてください。

標準字体
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

1 2 3 4 5 6 ,

7 , , 8 9 10

11 , , その他

12 13 14 , ,

15
①ニンテンドーDS(DSi含む) ②Wii ③PS3 ④PS2 ⑤PSP ⑥Xbox 360
⑦iPod touch もしくは iPhone ⑧パソコン ⑨携帯電話 ⑩その他

16

17 その他 18

19 20

21 機種名

電撃ゲームス

希望商品番号
(P.227を参照)

Vol.3
読者アンケート

良い例
2 4 7 6
● ② ③ ④

悪い例
24 3 5
① ② ③ ④

22 機種名

23 その他 24 その他

25 , , 26

27 機種名

28 29 , , その他